3451 - Ed. 13 - Cr$ 6.500,00

AÇÃO GAMES

323 DICAS

EDITORA AZUL

MEGA

CARMEN SANDIEGO

NOVOS JOYSTICKS

SUPER NES

BAZUCA CONTRA

THE FLINTSTONES

STAR TREK (NINTENDO)

ASTERIX (MASTER SYSTEM)

e mais 21 jogos INÉDITOS

DRAGON'S LAIR II

A SENSAÇÃO DOS ARCADES ATÉ O FINAL!

ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO COM OS MELHORES JOGOS

1 ano AÇÃO GAMES

GRÁTIS

PARTICIPE

VEM AÍ O CAMPEONATO AÇÃO GAMES

PHILIPS
STANDARD

PHILIPS

O FEITICEIRO DA MINHA TRIBO TEM UM BOTÃO BASS BOOST.

AW 7110

Qualquer tribo fica enfeitiçada com essa máquina mágica de som. Você pode estranhar o nome. Não é Touro Sentado nem Águia Corajosa. É Carrier, da tribo Moving Sound. Bravos guerreiros da Philips capricharam no design e entenderam o lema da floresta: é preciso ser rápido. Assim, o Carrier copia fitas rápido como uma flecha ou uma lebre escapa do grande lobo. Foi esculpido para a tribo usar também como um totem, em pé. E por causa da potência e do Turbo Bass Generator acaba de ser batizado na aldeia: seja bem-vindo, Voz de Trovão.

MOVING SOUND

THE SOUND OF ALL TRIBES

EDITORA AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Diagramador: Celso Gama, João Ailton O. Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Ely Ana Manso Bastos, Silene Pereira de Miranda. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Fotografia** - Ennio Brauns, Ivan Carneiro, J. Santana, Plínio Borges, Rose Miranda. **Assistente de Edição Fotográfica** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Ilustrações** - Sérgio Carreiras, Spacca, Tony de Marco. **Consultores** - Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Schultz. **Texto** - Déborah Peleias, Israel do Vale Neto. **Correspondente internacional** - Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Claudio Martins
Gerente: Rosangela Cassilio
SP-Contatos: Claudia Solano, Ronaldo Liparelli
RJ-Contato: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Wladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: Adriana Grancini
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

COMUNICAÇÃO:
Diretor: Rogerio Rahier
SERVIÇOS EDITORIAIS
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baroni
Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emílio Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretora Responsável: Liége de Lima Dória Castelli

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. **São Paulo Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389. Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril/Abrilpress. **Rio de Janeiro:** r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - S/ 1533/34 - CEP 20020. Tel. (021) 532-0313 (PABX), Telex: (021) 36890, Fax (021) 532-1468. Telegramas Editabril/Abrilpress. Circulação desta revista: maio/92. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo.

ANER **Serviço ao assinante:** tel.: (011) 823-9222

Fotolito: Grafcolor Reproduções Gráficas LTDA.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

START

SUPER NES
NINTENDO
GAME BOY
MEGA
MASTER
GAME GEAR
PC
MSX
ARCADE

FIQUE LIGADO

DRAGON'S LAIR II
Mostramos pra você, com exclusividade, a história completa do melhor jogo de arcade já criado pág. 54

CARMEN SANDIEGO
Neste game de espionagem da Eletronic Arts para o Mega, você vai solucionar crimes praticados em países e épocas diferentes pág. 34

CONTRA
O clássico de combate da Konami ganhou uma versão chocante para o Super NES. Confira pág. 20

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

ESTRATÉGIA

SUPER NES 20 CONTRA
NINTENDO 28 THE FLINTSTONES
Dicas pra você não deixar pedra sobre pedra
MEGA 40 MERCS
MASTER 44 SONIC-parte 2

LANÇAMENTOS INTERNACIONAIS

SUPER NES 16 BAZUCA (acessório), SMASH TV, SUPER ADVENTURE ISLAND, SUPER WRESTLEMANIA
NINTENDO 24 STAR TREK, TERMINATOR 2, SPACE SHUTTLE, NIGTH SHADE
GAME BOY 32 PIT FIGHTER, BATMAN 2
MEGA 34 CARMEN SANDIEGO

SOS 8
Nossos pilotos tiram suas dúvidas

SHOTS 10
O Game Boy terá tela colorida
Tartarugas Ninja chega ao Super NES em junho

TOP TEN 13
Conheça os jogos preferidos dos leitores

JAPÃO 13
Nosso correspondente dá as últimas novidades

GAME OVER .. 58
Novos recordes dos leitores

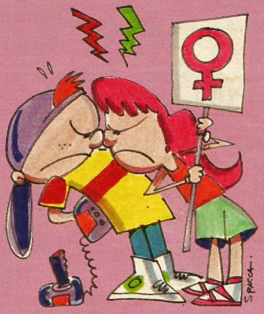
DICAS

SUPER NES 19
NINTENDO 27
GAME BOY 33
MEGA 37
MASTER 46
GAME GEAR 48
MSX 53

LANÇAMENTOS NACIONAIS

MEGA 36 BATTLE SQUADRON, BLOCKOUT, BUDOKAN, JOHN MADDEN FOOTBALL, POPULOUS, SWORD OF SODAN, ZANNY GOLF
MASTER 42 THE FLINTSTONES, ASTERIX
GAME GEAR 48 GOLDEN AXE
MSX 52 SUPER LAYDOCK, PUYO PUYO, QUARTZ
PC 50 MONKEY ISLAND 2, SIM EARTH

CARTAS



PILOTA Pude notar, pelos recordes, dicas de leitores, cartas e pilotos, que na revista só existe a participação masculina. Não existe nenhuma menina ocupando esses espaços. Assim, gostaria de colocar-me à disposição de vocês caso queiram uma garota na função de piloto.

HELOISE GILDEMEISTER
Curitiba, PR

Ficamos muito agradecidos pela sua disposição em colaborar conosco, Heloise, e estamos de páginas abertas para seus recordes, dicas e opiniões. Espero que a sua atitude incentive outras garotas — afinal, a AÇÃO GAMES não é nenhum Clube do Bolinha. Só não podemos prometer chamá-la para ser pilota, pois nossa equipe está completa e não temos previsão para substituições no momento.

GAME GENIE Desde agosto, quando foi publicada a matéria sobre o Game Genie da CCE, não consigo encontrar o aparelho. Será que ele foi proibido também no Brasil. como aconteceu nos Estados Unidos?

ALEXANDRE C.C. MARQUES
Rio de Janeiro, RJ

De fato, Alexandre, houve um grande atraso no lançamento do Game Genie. Mas a partir do mês de março o acessório começou a chegar às lojas de todo o Brasil. Ligue para a CCE, fone 857-3144, Departamento Comercial, e o pessoal de lá informará onde encontrar o Game Genie em sua cidade.

O Game Genie funciona com os jogos do Phantom?

RODRIGO SCHEEREN
Roque Gonzales — RS

Os jogos da Gradiente para o Phantom são compatíveis com o Nintendo americano. Portanto, teoricamente, devem funcionar perfeitamente com o Game Genie. Mas como estas questões de compatibilidade são sempre uma caixinha de surpresas, é bom testar antes.

INTERFERÊNCIA Quando ligo meu Mega Drive japonês (transcodificado) na tevê, causo uma grande interferência nas televisões do meu prédio. Por quê?

ADRIANO J.B. DE MELO
Recife, PE

Provavelmente, o sinal do seu videogame está entrando pela antena coletiva do prédio. Você já experimentou desconectar o fio da antena coletiva, ao jogar com seu Mega Drive? Faça esse teste. Se não resolver, o melhor é chamar um técnico — sua tevê deve estar sofrendo o fenômeno Poltergeist.

COMPETIÇÃO AÇÃO GAMES está dando pouco espaço para os jogos de Mega Drive e tem um preço muito alto. Se continuar assim, vou comprar só a Supergame.

BRUNO SÁ
Salvador, BA

Respeitamos o trabalho dos nossos concorrentes e, acima de tudo, respeitamos o direito de as pessoas escolherem esta ou aquela revista. Desde o seu início, AÇÃO GAMES é uma revista pra quem quer estar bem informado sobre tudo o que rola no mundo dos games — por isso, fala dos principais sistemas do mercado. Ao falar de 8 sistemas, obviamente os espaços para cada um são menores dos que os disponíveis em revistas como a que você citou. Para compensar, procuramos prestar o melhor serviço possível aos nossos leitores. Qual foi a primeira revista a descobrir o truque das mil faces de Sonic? Quem deu a melhor estratégia sobre o Quack Shot, o Toe Jam & Earl, o Pit Fighter e tantos outros? O que nos falta em quantidade, Bruno, nós compensamos com a qualidade. E para manter a qualidade é preciso ter uma equipe de alto nível, computadores e recursos tecnológicos os mais modernos possíveis. São esses os elementos que compõem o preço de uma revista. Escolha a publicação que lhe parecer melhor, mas não estranhe se os seus amigos que lêem AÇÃO GAMES começarem a ficar mais bem informados do que você.

GAME GEAR Quando será lançado no Brasil o Tuner para o Game Gear? Qual será seu preço? O que acontece se eu comprar este adaptador nos EUA?

PAULO JÁBALI
Ribeirão Preto, SP

A Tec Toy lançará o adaptador que transforma o Game Gear em tevê no mês de junho, mas ainda não definiu qual será o seu preço. Nos Estados Unidos o Tuner custa aproximadamente 120 dólares. Mas atenção: se você usar o adaptador americano no seu Game Gear, as imagens de tevê serão em preto-e-branco. Isso é porque, nos Estados Unidos, as emissoras usam o padrão de cores NTSC nas transmissões de tevê enquanto no Brasil usa-se o Pal-M.

CLASSIFICAÇÃO Gostaria de sugerir a vocês que analisassem os jogos sob outro ponto de vista — e não apenas nos critérios Som, Gráficos e Desafio. Seria importante colocar mais opiniões sobre o jogo, ou quem sabe as notas que os seus pilotos dão pra eles.

DAVID M. FURLAN
Campinas, SP

Você já deve ter notado, David, que introduzimos o conceito Diversão em nossa cotação de jogos. O objetivo disso é transmitir ao leitor uma noção do quanto o jogo é legal, divertido, gostoso de jogar. São os próprios pilotos que dão a classificação do jogo — assim já temos a opinião deles. Esperamos que o novo critério ajude ainda mais nossos leitores a escolher seus futuros jogos.

AÇÃO GAMES
Seção de CARTAS
Av. Nações Unidas, 5777,
3.° andar - São Paulo, SP
05479

Se na sua cidade não tem lojas Progames, associa-se a CAP.

CAP é a Central de Atendimento Progames. Nela você terá direito a utilizar a Central de Consultas para tirar suas dúvidas sobre games e consoles. Vai poder usar seus cartuchos e consoles na compra de novos dentro da Bolsa de Negócios. Receberá três edições gratuitas do Informativo Progames e ficará por dentro das mais recentes novidades do mundo dos games.

Filie-se a CAP. Remeta Cr$ 35.000,00 em cheque ou vale postal em nome da Progames (preço válido até 15/06/92). Você receberá sua carteirinha de sócio, juntamente com o folheto explicativo sobre o funcionamento da CAP.

Se na sua localidade não tiver Progames, seja nosso franqueado.

Dê um rumo certo à sua vida, fazendo tudo certo.

Entre no mercado certo: o de videogames vem se expandindo rapidamente no Brasil e no resto do mundo, com projeção de crescimento ainda por muitos anos.

No momento certo: ele está na sua fase inicial.

Fazendo o investimento certo: de US$17.000 a US$30.000, com retorno do capital aplicado entre 8 e 10 meses.

Da forma certa: utilizando franquia Progames, que proporciona segurança ao negócio pelo prestígio da sua marca líder e pela experiência acumulada em mais de 20 lojas.

CAP
CENTRAL DE ATENDIMENTO PROGAMES

PROGAMES
O MUNDO DOS GAMES

MATRIZ: Rua Pio XI, 656 - Fone: (011) 831-0444 - 831-5787 - 261-7935.

Estas são as lojas que têm padrão Progames de atendimento.

São Paulo:	**Lapa** - Rua Pio XI, 656 - Fone: (011) 831-0444
	Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - Tel: 950-6329
	V. Formosa - Rua Aracé, 213
	Tatuapé - R. Serra do Japi, 766 - Tel: 941-9957
	P. Continental - Av. Antonio S. Noschese, 127
	Pirituba - Rua Benedito de Andrade, 224
Guarulhos	Av. Paulo Faccini, 525 - 1º and. - Tel: 209-0971
Santo André	R. Pe. Manoel de Paiva, 120 - Tel: 440-9398
S. B. do Campo	Rua Municipal, 446 - Tel: 458-2882
S. C. do Sul	Rua Amazonas, 898 - Tel: 441-9429
Bragança Paulista	R. Dr. Cândido Rodrigues, 230 - Tel: 433-0998
Franca	Rua Comandante Salgado, 1455
S. J. dos Campos	Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319
Campinas	Av. Andrade Neves, 1656 - Tel: 41-6828
Rio de Janeiro	**Tijuca** - R. Major Ávila, 242 - Lj. F - Tel: (021) 264-8336
Brasília	SCLN 313 - Bl. E - Lj. 64 - Tel: (061) 274-3311
Salvador	R. Araújo Pinho, 523 - Tel: (071) 336-5552
João Pessoa	**Tambaú** - Av. Négo, 200 - Sl. 112 - Tel: (083) 226-2369
Campo Grande	R. P. Celestino, 1717 - Tel: (067) 624-5334
Cuiabá	Av. Isaac Povoas, 1217 - Tel: (065) 624-7112
Vitória	**Praia do Canto** - R. Aleixo Neto, 1490 - Lj. 1 - Tel: (027) 225-0639

PROGAMES CUPOM RESPOSTA

Para aqueles que residem onde não há loja progames, recorte e envie para a R. Pio XI, 656 - CEP 05060 - São Paulo - SP.

Nome .....

End. .....

Município ..... UF .....

CEP .....

Envie anexo cheque ou vale postal no valor de Cr$ 35.000,00 nominal a Progames.

THE SIMPSONS: BART VS SPACE MUTANTS (Nintendo)

Esse jogo tem Continue? Preciso de algumas dicas para a segunda e terceira fases.

MATHEUS D.P. RIBEIRO
Passa Quatro, MG

Infelizmente, Matheus, Bart Simpson recusa-se a dar-lhe outra chance. Dançou, tem de dar Reset e começar de novo. Os macetes para as fases que você pediu são tantos que gastariam muitas páginas. Assim dê uma olhada em nossa edição número 3, de julho/91, onde há uma superestratégia com oito páginas só sobre esse jogo. Você vai deitar e rolar.

GHOSTBUSTERS (Nintendo)

Esse jogo tem Continue? Como posso obtê-lo? Como chegar mais rápido ao 22.º andar e enfrentar o Gozer?

EVANDRO J. MASSON
Itumbiara, GO

Esse jogo não tem Continue, Evandro, nem seleção de fases, passwords ou outro truque para facilitar. Sendo assim, a estratégia que você deve seguir é procurar ganhar o máximo de dinheiro que puder e equipar-se até os dentes. O único meio de chegar ao Gozer é na raça mesmo. Não o enfrente sem estar com o Anti Ghosts Suit e Ghost Food, pois com esses itens suas chances serão melhores. Enfrentando o Gozer, ignore o Homem de Marshmallow e atire nas pernas do vilão com Hyper Beam. Boa sorte.

SIMCITY (PC)

Como diminuir os Housing Costs? E quanto aos problemas de poluição? Qual o esquema ideal para as estradas da cidade? Vale a pena pôr mais de um porto na cidade?

FELIPE V. SILVEIRA
Porto Alegre, RS

Os Housing Costs são altos quando os impostos (Taxing Rate) são altos, o local é muito valorizado (Land Valuable) e os centros comerciais/industriais são distantes dos residenciais — com isso, os cidadãos gastam mais em transportes para poder trabalhar e comprar. Sacou? Basta você planejar sua cidade de modo a evitar que esses desequilíbrios aconteçam. Quanto à poluição, você mesmo pode olhar no mapa e ver que ela é maior onde há porto, aeroporto, usinas de energia e estradas. Assim, procure colocar as quatro primeiras em locais mais retirados e cerque-as de parques. Aliás, parques no meio da cidade e entre as indústrias também são importantes para manter a poluição sob controle. Quanto às estradas, substitua-as sempre pelos trilhos. É que o metrô não polui e nem congestiona a cidade — isso responde a sua terceira pergunta? Finalmente, não é preciso ter mais de um porto na cidade. Apenas construa-o perto de uma zona industrial, pois lá ele terá mais utilidade.

BART SIMPSON: ESCAPE FROM THE CAMP DEADLY (Game Boy)

Não consigo passar da primeira árvore, aquela em que está o Nelson. Como passar do buraco?

FRIEDERICH NEUMAN
São Paulo, SP

De costas para o inimigo, atire o bumerangue. Em seguida, salte sobre o cara e vire-se de frente para ele. Com esse seu movimento, Nelson será obrigado a virar-se, oferecendo as costas dele ao bumerangue — que a esta altura já está voltando para as mãos de Bart Simpson. Toda essa manobra é para que o bumerangue pegue Nelson pelas costas, e aí tchau, tchau. Depois disso a tela avança e você conseguirá pular o buraco em segurança.

DOUBLE DRAGON 3/ TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Como eliminar a Cleópatra de *Double Dragon 3*? No jogo das *Tartarugas* existe uma maneira de passar rapidamente de fase?

JONAS J. ALMEIDA JR.
S.J. do Rio Pardo, SP

A Cleópatra só será derrotada com nada menos que 25 voadoras certeiras em sua cabeça. Nada fácil, não? Quanto ao Tartarugas 2, *existe um código para começar com dez vidas e selecionar fases. Durante a tela de apresentação, aperte os botões do joystick na seqüência B, A, B, A, ↑, ↓, B, A, ←, →, B, A e Start. Tem muito mais dicas sobre esses jogos, respectivamente, nas edições 1 e 2 da AÇÃO GAMES.*

MOONWALKER / JOGOS DE VERÃO (Master)

Não consigo desviar-me dos mísseis da fase 6 de *Moonwalker*. Vocês conhecem algum macete? Já no *Jogos de Verão*, aconteceu certa vez de a tela tremer quando eu caí ao praticar o Half Pipe. O que aconteceu foi Tilt ou outra coisa? Só mais uma coisa: dá para ficar com 9 créditos no *Golden Axe* do arcade?

JOSÉ DARIO ZAPATA
Pirituba, SP

Para passar pela sexta fase do Moonwalker, *você tem de acertar três vezes cada canhão da base inimiga. Os tiros só os atingirão quando as portas estiverem abertas. Para escapar dos mísseis que eles mandam, a*

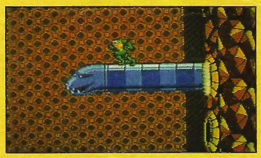
melhor coisa é ficar movimentando-se o tempo todo na tela para driblá-los. Primeiro, desvie-se e, depois, atire enquanto a porta estiver aberta. No game Jogos de Verão, este tremor que você percebeu acontece propositalmente no modo Practice, com o objetivo de dificultar as coisas para o jogador. O truque dos 9 créditos do Golden Axe não funciona nos arcades. Se funcionasse, seria a falência do dono da máquina. Já viu, né?

SONIC/ESWAT/STRIDER (Mega Drive)

Gostaria de saber se vocês conhecem truques para seleção de fases nestes jogos.

THIAGO M. PRADO
Belo Horizonte, MG

Eswat e Strider não têm nenhum macete para escolha de fases, Thiago. Mas o Sonic tem: na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos ↑, ↓, ←, →, e você ouvirá um som diferente, uma espécie de "plin". Em seguida, com o A pressionado, aperte o Start. Com este truque, aparecerá uma tela em que você poderá fazer a seleção de fases.



BATTLETOADS (Nintendo)

Socorro! Me ajudem a passar da fase do Snake Pit!

DANIEL G. FARIA
Belo Horizonte, MG

Não consigo fazer a dica para achar a Warp Zone da primeira fase, que leva direto à terceira.

PAULO JOSÉ DE NADAI
Londrina, PR

Eta joguinho difícil, heim? A etapa Snake Pit tem quatro estágios, em que as cobras movimentam-se sempre da mesma forma. O único jeito é bancar o decoreba e sacar exatamente como cada uma delas se movimenta. É dureza, mas não tem jeito. Quanto à dica para a primeira Warp Zone, repetimos: para pegá-la, é preciso dar cabeçadas nos dois Psicho-Pigs que aparecem logo no comecinho. Primeiro, dê uma cabeçada no da esquerda, depois no da direita, e vá alternando os golpes até detoná-los. Com isso, surgirão umas bolinhas brancas sobre a plataforma (morro) da direita, e é preciso fazer o sapo pular de encontro a elas para pegar a Warp. "Capiche"?

DOUBLE DRAGON 1 (Nintendo)

É possível conseguir mais vidas ou Continues no jogo?

MÁRCIA QUINTELA
São Gonçalo, RJ

Faça o seguinte: selecione o modo dois jogadores, escolha um deles e faça-o surrar o outro parceiro, tirando-lhe todas as vidas. Cada vida que o outro personagem perder irá para o seu, sacou?

INDIANAPOLIS 500 (PC)

Como faço para acessar este jogo, se não tenho o manual?

GILBERTO M. SFAIR
Lorena, SP

Provavelmente, o seu jogo não é original, Gilberto, por isso não tem o manual. E sem o manual, você não tem os códigos de acesso a ele, certo? Infelizmente, caro leitor, seu problema não pode ser resolvido por nós. A exigência de códigos de acesso é a forma que os produtores de software encontraram para proteger-se contra a pirataria. Desta forma, só consegue jogar quem tiver o game original. Se você realmente estiver a fim de conhecer Indianapolis 500, aconselhamos a adquirir o jogo original, distribuído no Brasil pela Brasoft Games.

PRECISA DE SOCORRO?

AÇÃO GAMES
Seção S.O.S GAMES
Av. Nações Unidas,
5777, 3.° andar - São Paulo, SP

0 5 4 7 9

THE ROCKETEER (Nintendo)

Vocês sabem de algum truque para este jogo?

PEDRO IVO SILVA FREIRE
Santos, SP

Sabemos sim, Pedro, e é um truque para seleção de estágios. Use estas passwords para ir direto ao que interessa:

Capítulo 2 — 490-629-312
Capítulo 3 — 435-765-818
Capítulo 4 — 775-454-215
Capítulo 5 — 318-469-417
Capítulo 6 — 040-473-312

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (PC)

Como encontrar o Sword Master?

DIMITRI KOZMA JR.
São Paulo, SP

Bem, primeiro você tem de ir a uma casa no extremo norte de Melee. Lá reside um instrutor de esgrima que o ensinará a lutar. Guarde cada palavra que o mestre lhe disser. Terminando suas aulas, você vai dar um rolê pela ilha e encontrará piratas. Desafie-os para uma luta. Cada um lhe fará uma provocação diferente, e você tem de responder de modo correto para vencer este duelo de palavras. Três respostas certas eliminam um adversário. É bom anotar as perguntas e respostas que vão pintando. Passando por isso, você vai parar na floresta, onde o próprio cursor apontará a casa de Sword Master — que, aliás, é mulher.

SHOTS

VEM AÍ O GAME BOY COM TELA COLORIDA

Quando a Sega lançou o portátil Game Gear, com tela colorida, a Nintendo ficou na dela. Parecia até que não estava dando muita bola para a nova concorrência com o seu Game Boy, que tem telinha preta-e-branca. Uma ova! Na moita, a Nintendo começou a trabalhar numa versão de seu portátil com tela colorida, devendo lançá-la já nos próximos meses. O novo aparelho, batizado por enquanto de Super Game Boy, terá praticamente o mesmo tamanho que o atual e será totalmente compatível com os cartuchos de jogos para o preto-e-branco. Seu preço deve ficar na faixa dos 100 dólares (nos EUA), pra matar a concorrência. Agora, para conseguir esse precinho camarada, a empresa teve de optar por uma tela com resolução inferior à do Game Gear. O Super Game Boy também não terá acessório para virar aparelho de TV, como o portátil de sua rival.

A Nintendo tem uma folgada liderança no mercado de videogames portáteis, com 11,3 milhões de aparelhos vendidos no mundo contra pouco mais de 1 milhão da Sega. Mas quando viu as vendas do Game Gear crescerem, não quis arriscar: resolveu logo pintar o sete na telinha do Game Boy e continuar a vencer as batalhas nesse campo. Vão ser arquiinimigas assim lá longe, heim?

JUNHO TERÁ

Junho marca a entrada do verão nos Estados Unidos. A moçada vai entrar em férias... e os produtores de games aproveitam para abarrotar o mercado com novos títulos. Saca só o que vai pintar de novo nos States nesse mês mágico:

Genesis/Mega Drive — A nova safra de games está animal. A Electronic Arts vai lançar um jogo que simula uma guerra no Golfo Pérsico, chamado *Desert Strike - Return to the Gulf*. Com 8 Megas e imagens chocantes. Espere também pelo jogo *Alien 3*, da Arena, em lançamento quase simultâneo com o filme para o cinema. O jogo tem 8 Megas e está com to-

SUPER NES

A Nintendo confirmou, para o começo do próximo ano, o lançamento de seu CD-ROM. Até o final de março a empresa ainda não havia divulgado o design do novo aparelho ou qual seria o seu processador, mas já adiantava algumas informações sobre ele. A memória RAM será de 8 Megabits, o tempo de acesso deve oscilar entre 0.75 e 1.3 segundos e o

LANÇAMENTOS QUENTES NOS EUA

da pinta de ser muito bom. Para os fãs do boxe, a novidade é *Evander Hollyfield Real Deal Boxing*. Produzido pela própria Sega, o jogo é um bom simulador de lutas de boxe e tem gráficos excelentes. Outros lançamentos: *Double Dragon*, *Atomic Runner*, *The Duel*.

Super NES — Confirmado para junho o lançamento de *Teenage Mutants Ninja Turtles 4*, uma turbo-aventura com mais de 20 movimentos para os personagens. Estréiam também as versões de *Battletoads* e *The Simpsons* para o console de 16 bits. O megahit *Street Fighter 2* deve sair quase junto com esses jogos, apenas algumas semanas depois. Sabe qual será a memória desse cartucho, pessoal? Apenas 16 Megas. É inacreditável. Outros títulos: *Wings 2* — *Acess High*, *Space Megaforce*, *Equinox*, *Hook*.

Os lançamentos para Nintendo 8 bits que farão sucesso no verão já estão pintando. São *F-1 Hero 2*, game parecido com o *Super Mônaco GP*; *Quatro Sports*, cartucho com jogos de quatro esportes (Baseball, BMX, Tennis e Futebol); *Wacky Races* com a turma do Dick Vigarista (medalha, medalha, medalha).

Game Boy — A maior novidade será *Batman — The Return of Joker*. Cheio de surpresas, o game é diferente da versão para Nintendo.

Game Gear — Fique de olho em *Crystal Warriors*, jogo de estratégia com alguns lances de ação.

TAMBÉM TERÁ UM CD-ROM

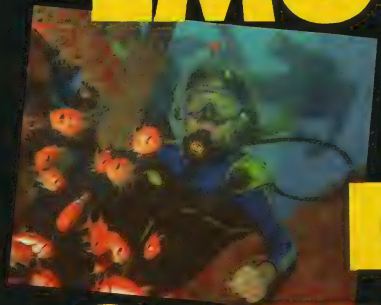
preço — preparem-se — ficará em torno de 200 dólares! O Mega CD está custando 350 dólares no Japão.

O aparelho funcionará com o auxílio de um cartucho de sistema, que será acoplado na entrada para cartuchos do Super NES, e sua ligação será feita através de uma portinha na parte de baixo do console. Sabe-se também que o CD-ROM da Nintendo será compatível com o CD-I da Philips — aparelho de uso geral para discos de áudio, vídeo, dados e jogos, ou seja: quem tiver um CD-I em casa poderá, tranqüilamente, acoplá-lo a um Super NES para jogar. E os sons e efeitos dos jogos vão ficar chocantes.

Revelou-se também que o game *Star Trek — A Próxima Geração* será um dos primeiros jogos em CD para o Super NES, em desenvolvimento pela Spectrum Holobyte.

SHOTS

VIVA UMA EMOÇÃO ATRÁS DA OUTRA



LEIA A REVISTA

OS CAMINHOS DA **Terra**

AVENTURA + NATUREZA + ECOLOGIA

EDITORA AZUL

O QUE ESTÁ ROLANDO NO

JAPÃO

DO CORRESPONDENTE
ANGELO ISHI

Lembra-se daquele papo que eu contei na edição passada, sobre a compra de um time de baseball americano pela Nintendo? Pois é, a história está cada vez mais enrolada. A imprensa americana fez uma pesquisa de opinião com a população de Seattle e descobriu que a maioria não concorda com a atitude da empresa japonesa. Os americanos parecem mesmo não querer que o time Seattle Mariners caia na mão de estrangeiros. Olha a confusão que a Nintendo foi arranjar...

No campo dos videogames, pelo menos, as coisas vão muito bem para a Grande N. O novo game de baseball, o *Super Famisuta*, da Namco, já começa a fazer sucesso antes mesmo de ser lançado, no final de março. Apaixonados pelo esporte, os japoneses ficaram ainda mais ligadões nesse jogo porque os times e os jogadores aparecem com seus verdadeiros nomes. É isso, no Japão, é motivo para festa. O game teve versões também para Game Boy, PC Engine e Game Gear.

Para **Game Boy**, a sensação do momento é o game *Mamotaro*, com o personagem de uma lenda japonesa. Conta a fábula que o bebê Mamotaro foi encontrado por um casal de velhos dentro de um pêssego. Criado pelos pais adotivos, ele transforma-se num jovem herói capaz de defender sua ilha de uma invasão inimiga. Jogo da Hudson.

Já os fãs do **Famicom** estão numa fase mais cabeça e elegem o jogo *Tetris 2* como o preferido da temporada. A novidade da nova versão é a introdução do modo para dois jogadores ao mesmo tempo.

Para o **Mega Drive**, é o game *Shining Force* que está causando o maior agito. Alguns o classificam como a continuação de *Shining and the Darkness*. Outros ainda o comparam à versão para Mega do clássico *Dragon Quest*, da Nintendo. O jogo tem semelhanças com os dois outros títulos e narra as aventuras do herói Max no reino da fantasia. Torço para que esse lançamento da Sega chegue logo ao Brasil.

TOP TEN

Qual é o seu jogo preferido?

TOP TEN traz o ranking dos dez games prediletos da moçada que acompanha a revista todo mês. Dá uma olhada no ranking de abril:

TOP TEN / ABRIL 92

	NOME DO JOGO	SISTEMA
1	Sonic	Mega
2	Pit-Fighter	Mega
3	Battletoads	Nintendo
4	Sonic	Master
5	Lakers vs Celtics	Mega
6	Streets of Rage	Mega
7	Bart vs Mutants	Nintendo
8	Phantasy Star	Master
9	Final Fight	Super Nes
10	Ninja Gaiden 3	Nintendo

Agora, preencha o cupom abaixo com o nome do jogo, o modelo do seu console e seus dados pessoais. Na hora de mandar o cupom, não esqueça de escrever o nome da seção no envelope. Dica: se você não quiser estragar a revista, mande xerox do cupom.

TOP TEN — AÇÃO GAMES

Av. Nações Unidas, 5 777, 3.º andar, CEP 05479

MODELO CONSOLE

☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGA DRIVE
☐ GAME GEAR
☐ GAME BOY
☐ SUPER NES
☐ COMPATÍVEIS NINTENDO (Phantom System, Hi-Top Game, Dynavision 2 e 3, Bit System, Super Charger)

NOME DO JOGO _____

Nome

Endereço

Bairro | CEP

Cidade | Est.

Data de Nascimento | DDD | Telefone

1º CAMPEONATO BRASILEIRO DE GAMES

AÇÃO GAMES CLUBE

VOCÊ PODE FATURAR O MAIOR CAMPEONATO DO BRASIL E AINDA GANHAR SUPER PRÊMIOS!

Mande uma foto da sua TV, com seu melhor score em uma das categorias selecionadas, até o dia 06/07. Você pode concorrer em todas as categorias. Os 12 melhores, 3 de cada categoria, estarão classificados para a grande final no Playcenter, o maior parque de diversões da América do Sul, em São Paulo.
Entre nessa e seja o 1.º campeão do Brasil!

ESTAS SÃO AS 4 CATEGORIAS:

Para concorrer, estes são os únicos jogos que estão valendo.

SUPER NES
F-ZERO
(KNIGHT LEAGUE / PISTA MUTE CITY I)

MEGA DRIVE
TRUXTON

NINTENDO
BART SIMPSON X SPACE MUTANTS

MASTER
SPACE HARRIER

EDITORA AZUL

OS PRÊMIOS:

1º COLOCADO:

UMA TV 29" E UM SUPER NINTENDO

2º COLOCADO:

UM SUPER NINTENDO

3º COLOCADO:

UM SUPER NINTENDO

Os três primeiros colocados ainda ganham assinaturas da revista AÇÃO GAMES. E os campeões estaduais, além das assinaturas, superdiplomas de participação.

REGULAMENTO:

1. O "Campeonato Brasileiro de Games" é de cunho artístico-cultural, aberto a todas as pessoas que queiram participar sem limite de idade.
2. Cada competidor poderá participar em uma ou mais categorias, bastando enviar uma fotografia acompanhada do cupom de inscrição (pode ser xerox) com o seu score final nos jogos já determinados para cada categoria.
3. Só serão consideradas as fotos nítidas e com o score legível.
4. As fotografias devem ser enviadas até o dia 6/7 para o "Campeonato Brasileiro Ação Games", à av. Nações Unidas, 5777 — CEP 05479 — São Paulo — SP.
5. Participarão das finais os três melhores competidores com os maiores escores em cada categoria.
6. Os 12 finalistas virão à São Paulo disputar a final do campeonato com todas as despesas de transporte e estadia pagas e com direito a 1 (um) acompanhante por competidor.
   A final será disputada no Playcenter em São Paulo, nas datas de 26 e 27 de julho de 1992.
7. Os maiores escores por estado, em cada categoria, receberão diplomas de Campeões Estaduais e assinaturas semestrais da revista AÇÃO GAMES.
8. A final será disputada no Playcenter em São Paulo, nas datas 26 e 27 de julho de 1992.
9. Os três primeiros classificados receberão como prêmios o seguinte:
   1.º Uma TV 29" e um super nintendo
   2.º Um super nintendo
   3.º Um super nintendo
10. Os classificados para a final serão avisados por telegrama e terão os seus nomes divulgados na revista Ação Games edição 16.

COMO FOTOGRAFAR SUA TV:

- **Não utilize flash.**
- **Mantenha o lugar escuro.**
- **Focalize toda a tela da TV.**

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____

Tel.: _____ CEP _____ Idade _____

☐ SUPER NES ☐ NINTENDO ☐ MEGA DRIVE ☐ MASTER

Envie este cupom junto com sua foto.

APOIO:

PROGAMES "O MUNDO DOS GAMES"

playcenter

AGUARDE MAIS NOVIDADES

Da acordo com a lei n.º 5768, decreto n.º 70.951, art. 30

ACESSÓRIO

SUPER SCOPE 6 (BAZUCA)

Ao pensar num acessório de tiro para o Super NES, a Nintendo não se contentou com a tradicional pistola: foi logo inventando uma bazuca, com mira telescópica e tudo. Auxiliada por um sensor, que deve ser conectado ao slot na traseira do console, a bazuca funciona ligada à entrada do joystick 2. Um cartucho com seis jogos de tiro ao alvo acompanha o acessório, testado e aprovado pelos pilotos da AÇÃO GAMES; sua precisão é muito boa e os jogos, bastante divertidos.

COMANDOS

X	ATIRA PARA CIMA	A	ATIRA PARA A DIREITA
B	ATIRA PARA BAIXO	Y	ATIRA PARA A ESQUERDA

Muito parecido com a versão para os arcades, *Smash TV* também tem tudo a ver com o filme *Running Man*, com Arnold Schwarzenegger. A ação se passa no futuro, numa sociedade decadente em que as pessoas se divertem assistindo a competições de vida e morte pela televisão. Em busca de dinheiro e muitos prêmios, voluntários enfrentam combates sangrentos na arena de um programa de auditório, combatendo legiões de andróides armados até os dentes. Trata-se de um jogo para experts, já que todos os botões do lado direito do joystic devem ser usados para direcionar corretamente os tiros. Um teste de fogo para a sua habilidade.

JOGOS

SUPER NES

LANÇAMENTOS

INTERCEPT
O objetivo é acertar mísseis que aparecem na tela em três níveis de distância. A manha é mirar um pouco à frente dos projéteis, calculando o ponto de impacto. Ganhe pontos de bônus acertando no perseguidor de Super Mario

ENGAGE
Acerte os aviões que vêm em sua direção. É preciso sacar rapidamente a trajetória de cada um e calcular o ponto de impacto. Mas cuidado: eles também podem atingi-lo

CONFRONT
Nesta modalidade você está numa base terrestre atirando contra naves alienígenas, que fazem ziguezague à sua frente. Para não desperdiçar munição, espere que elas aproximem-se e dê um tiro certeiro

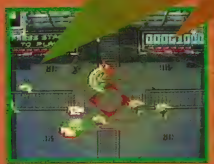
BLASTRIS A
Neste jogo de pontaria e estratégia, você tem de detonar os quadradinhos das peças que surgem para fazê-las encaixar perfeitamente umas às outras. Assim como no *Tetris*, as linhas cheias desaparecem e contam pontos

BLASTRIS B
Seu objetivo é fazer seqüências de cubinhos com a mesma cor. Atire neles até que mostrem a cor certa. Diagonais, linhas e colunas valem pontos

MOLE PATROL
Bichinhos engraçados brincam de esconde-esconde, aparecendo aleatoriamente nos buracos da tela. Este é o jogo que mais exige atenção e velocidade, pois os danados mostram-se muito rapidamente

BAZUCA E CARTUCHOS CEDIDOS PELA NETÚNIA

DIRECIONAL SERVE APENAS PARA MOVIMENTAR O PERSONAGEM



Para dar tiros em diagonal, é preciso fazer combinações com os comandos. X + A, por exemplo, faz a arma apontar para a diagonal superior direita

Quando pegar uma nova vida, você estará protegido por um escudo. Aproveite a oportunidade para livrar-se do cerco dos inimigos

Faça o possível para pegar os itens deixados na arena. Alguns lhe darão armas mais poderosas

Se quiser ter boas chances neste game, jogue em dupla. Dois participantes darão melhor a conta do recado — principalmente contra os chefes

SUPER ADVENTURE ISLAND

GRAFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

e este título já é famoso para Nintendo e Game Boy, no caso do Super NES ele tem tudo para se tornar um grande sucesso. Sua trilha sonora é cheia de balanço, embalada aos ritmos funk e rap. Os gráficos também são muito bons, incluindo seqüências animadas chocantes, como a da hora em que o herói, Master Higgins, boiando calmamente num barquinho em alto-mar, é abocanhado por uma baleia. O pobre homem sofre tudo isso para ter de volta sua namorada, covardemente raptada por uma bruxa. Vale super a pena conhecer esse jogo de ação, que é bastante movimentado sem ser difícil.

O skate faz Higgins andar mais rápido e o protege dos esbarrões com os inimigos. Mas, quando topa com algum deles, adeus skate

Há contagem de tempo para terminar a fase. Colhendo frutas, porém, o herói recupera algumas barrinhas de tempo

Uma das armas de Higgins é o bumerangue. Ao pegar três armas em seguida, os tiros ficam mais fortes

De repente, surge uma estrelinha que levará você a uma fase de bônus. Nela, pegue todos os itens

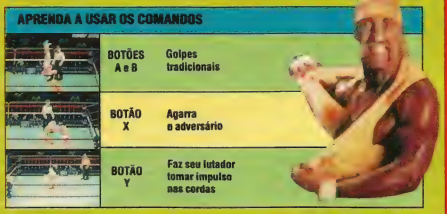
UMA IMAGEM CHOCANTE!

Higgins sendo engolido pela baleia!

Dentro da baleia não é permitido encostar nas paredes de sua barriga

SUPER WRESTLEMANIA

Se você é um daqueles gamemaníacos que dão uma boiada por uma boa briga, espere até colocar suas mãos neste jogo. *Super Wrestlemania* exigirá uma perfeita coordenação motora e muita rapidez para desempenhar os golpes radicais da luta-livre. Você pode subir no corner e cair com tudo em cima do adversário, jogá-lo para fora do ringue, deixar as marcas de seus sapatos na cara do oponente e outras coisinhas leves. Mesmo jogando sozinho, pode-se formar um time de até quatro lutadores e substituí-los conforme as energias deles diminuem, em qualquer momento do jogo. Seu único objetivo é sobreviver ao massacre.



ALGUMAS COMBINAÇÕES RADICAIS

Uhh! X + B

Aperte-os quando o inimigo estiver no chão e seu lutador cairá sentado em cima dele

Pow! Y + B

Pressione e segure o Y para fazer o lutador tomar impulso nas cordas. Quando ele estiver próximo do adversário, solte o Y e aperte o B

Ploft! ↑ + B

Chegue perto de um corner superior do ringue, aperte o ↑ para subir e, em seguida, B para pular. Se o adversário estiver deitado, você cairá sentado nele

Toim! X + Y

Pressione o X para grudar no adversário e, em seguida, o Y para jogá-lo contra as cordas

GRAFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSAO

JOGO CEDIDO PELA NETÚNIA

SUPER TENNIS

O último jogo — Com essas senhas, você irá direto para o último desafio — o New York Open. Se vencê-lo, você será o campeão do torneio e verá a seqüência de encerramento:
O8QCMVF RHRMSYY
RHYH9QX JOVYQYH
4HROCQ1 4O65C6P
DJSSSRL MM8

U.N. SQUADRON

Nível extra — Se você acha que está suficientemente bom neste jogo, experimente praticar num nível de alta dificuldade para ver o que é chumbo grosso. Para acessá-lo, escolha o Option Mode. Na tela de opções, mantenha pressionados os botões A e X do controle 2 e faça, no controle 1, a escolha do nível de dificuldade. Procedendo dessa maneira, aparecerá o nível Gamer, que é o mais difícil.

SUPER NES

LANÇAMENTOS & ESTRATÉGIA

SUPER MARIO WORLD

Na edição passada mostramos como entrar no Red Switch Palace e na fase Vanilla Secret 1. Agora, veja como terminar esse mundo, abrindo outras áreas secretas.

Vanilla Secret 1 — Esta é uma fase vertical, em que Mario deve subir até o topo. No meio do caminho, porém, você encontra dois tubos verdes do lado esquerdo. O primeiro leva à Star Road 2. Para alcançá-lo, é preciso usar a capa ou ter aberto o Blue Switch Palace — é que, um pouco abaixo do tubo, existem dois bloquinhos azuis que você pode usar como plataforma. O segundo tubo leva a uma sala onde você encontra uma única medalhinha do Dragão. É preciso levar um trampolim até lá para pegá-la. No ponto mais alto da tela está o tubo que leva para Vanilla Secret 2.

Vanilla Secret — Esta fase tem dois macetes para você faturar muitas vidas. O primeiro é pegar o P-Switch e colocá-lo à esquerda da barreira que marca o meio da fase. Pule no P-Switch e ele fará aparecer três moedas cinzas, cada qual valendo uma vida. Repita o truque para faturar mais vidas. O segundo macete, quase no final da fase, é jogar um casco de tartaruga no local que está coberto de espinhos. Na primeira passada, o casco eliminará os espinhos. Em seguida, dê petelecos no casco com a capinha, fazendo-o bater no morrinho. A cada vez que fizer isso, ganhará uma vida extra. Pra terminar, entre no último tubo verde da fase, bem no finalzinho dela. Você achará uma deliciosa sala cheia de moedas.

CONTRA

Nota 10 para esta aventura da Konami. Contra é um tremendo jogo de ação, que além de tudo utiliza muito bem os recursos gráficos do Super NES de zoom, rotação e escala. Logo no começo do jogo você vai ver, por exemplo, um avião que surge lá de trás do cenário e faz um vôo rasante, bombardeando toda a tela. Nesta nova versão, cada personagem pode acumular até dois tipos de arma e escolher qual usar. Bombas de efeito devastador também fazem parte do arsenal. Para compensar o alto nível de dificuldade, o jogador tem 8 vidas e Continues infinitos. Agora, saboreie alguns lances deste game animal para 1 ou 2 jogadores.

FASE 1

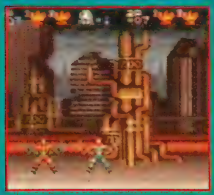
Nas ruas da cidade destruída, um exército de inimigos está à espreita. Além de começar bem maneira, esta fase tem, logo de início, vários itens pra você pegar e acostumar-se a usar. Mais para a frente, porém, a coisa começa a engrossar. Canhões brotam do chão, cachorros que fuçam o lixo calmamente de repente começam a persegui-lo e por aí afora.

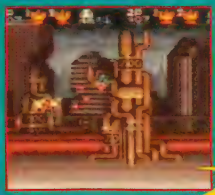
Saca só o tamanho do chefe — e olha que ele é só o primeiro, hein? Mas o coração vermelho, que é seu ponto vulnerável, está bem desprotegido e o bicho não se mexe muito

Ao passar pelo último prédio, suba nessas plataformas de concreto e deixe as armas apontando para cima. Um avião surge de repente e joga dois torpedos no chão

COMANDOS

TIRO	Y
PULO	B
TROCA DE ARMA	X
BOMBAS	A
O PERSONAGEM VIRA DE FRENTE, MOSTRANDO AS ARMAS	L + R
O PERSONAGEM DÁ SALTOS MORTAIS E ATIRA	L + B + Y





ITENS ESPECIAIS

SUPER NES

ESTRATEGIA

Jogando em dupla, cada personagem deve cobrir uma área distinta do mapa para o serviço andar mais depressa. Na tela, dividida ao meio, o jogo mostra o ângulo de visão de cada jogador

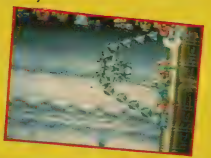
FASE 2

Veja, no mapa, a localização destas bases inimigas (representadas por bolinhas) e trace seu curso. Consulte o mapa sempre que quiser, bastando apertar o Select.

Depois de detonar todas as bases, você terá de enfrentar o chefe. Cada jogador conserva o seu ângulo de visão em relação ao monstro, e você tem de estar muito atento para não se perder de seu parceiro. Além de girar e pular essa aranha mecânica atira. Fique de longe e abra fogo nas patas e no coração vermelho

FASE 3

Numa indústria química das mais enfumaçadas, será preciso saltar plataformas, agarrar-se à tubulações e colunas o tempo todo. Destrua todas as redas verdes, pois em dado momento elas se abrem revelando um canhão. Não deixe que as libélulas o agarrem



Quando surgir essa criatura mecânica, agarre-se à coluna e vá acompanhando sua subida. Enquanto ela estiver aí, grudada, os tiros que você der só farão cócegas, mas pelo menos destruirão os mísseis dela. Chegando ao topo dessa estrutura, a conversa é outra

Esta já é a saia do chefe, mas ele só virá falar com você depois que os robozinhos aí, estiverem fora de cena. O jeito mais seguro de enfrentá-los é agarrar-se ao teto e disparar. Não fique no chão, senão será pisoteado

Olha só que criatura amável. O sacana solta labaredas pela boca, usa umas bolinhas de luz que varrem a tela toda e, de repente, joga bombas-relógio na saia. Quando elas aparecerem, fique o mais longe possível. É bom ter armas fortes

FASE 4

Que tal um passeio de moto? Só que não vai dar pra aproveitar muito a paisagem, pois uma legião de inimigos testará azará-lo. Quando eles soltarem bombas, o melhor é dar um salto mortal para escapar e cair montado na moto (uff!) novamente

Quando aparecer essa maquinão voador, tudo que você pode fazer é destruir seus canhões

Um helicóptero dos seus aliados virá buscá-lo. Pendure-se no míssil e aproveite o vôo, que também será muito agitado. Em dado momento, o míssil solta-se do helicóptero e você terá que surfar nele para perseguir o chefe da fase

Ao alcançar o chefe, você terá de pular de míssil em míssil para sustentar-se no ar enquanto atira no motor dele, até derrubá-lo

FASE 5

Nesta fase, muito semelhante à segunda, seu objetivo é percorrer a área e destruir as bases inimigas. Um mapa mostra a localização delas. Evite os buracos e as áreas movediças

O chefe desse pântano fustigará você com seu tentáculo mortal. Abra fogo contra o bicho e tome muito cuidado quando ele o levar para uma área movediça, pois neste local você será sugado na direção dele

VEJA NA PRÓXIMA EDIÇÃO A ÚLTIMA FASE DO JOGO

O SEXTO E ÚLTIMO ESTÁGIOS TÊM UMA CAMBADA DE SUBCHEFES QUE MERECEM SER MOSTRADOS EM DETALHES — FORA O ÚLTIMO CHEFÃO, QUE TEM TRÊS FASES. COMO NOSSO ESPAÇO É LIMITADO, DEIXAREMOS ESTE FINAL PARA A PRÓXIMA EDIÇÃO. FIQUE AQUI COM UMA IMAGEM DO ENCERRAMENTO DO JOGO E RESERVE SUAS BATERIAS PARA A PRÓXIMA AÇÃO GAMES, POIS AINDA VEM MAIS CHUMBO GROSSO POR AÍ. ATÉ LÁ!

Dá um bico em QUAC!

c DISNEY

É de virar a cabeça!

Se você anda louco por novidade, fica frio. Tem uma quentíssima pra você: a nova revista QUAC! A mais chocante, diferente e inteligente. QUAC! tem um visual piradão, supercolorido e sem muito blá, blá, blá. Só em QUAC! você encontra os personagens Disney arrepiando em quadrinhos superlegais e em seções como Anúncios Desclassificados, Passatempos-Armadilhas, Caldeirão da Bruxa e um montão de outras bem radicais!

E aí? Gostou?
Então, leva pra casa!

Abril Jovem

- REVISTA MENSAL
- FORMATO GRANDE
- DÁ UM BICO NA BANCA

PRIMEIRA PARADA

MASABA

AO PASSAR PELO BURACO NEGRO, A ENTERPRISE ENTRA NA ÓRBITA DE MASABA. AS ANÁLISES DE SPOCK INDICAM PRESENÇA DE DILLITHIUM NUMA ESTRUTURA DO PLANETA. DESÇA PARA A SUPERFÍCIE DO PLANETA ACOMPANHADO DE SPOCK E McCOY. VEJA, A SEGUIR, O QUE VOCÊ TEM DE FAZER:

NO COMANDO DA ENTERPRISE

SULU	Informa a posição da nave
SCOTT	Informa sobre o funcionamento dos motores
McCOY	Responsável pela saúde dos tripulantes
CHECOV	Informa sobre os planetas próximos e traça o rumo da nave
SPOCK	Analisa as características dos planetas
UHURA	Comunica-se com naves próximas

MAPA ESTELAR
Mostra a localização dos 26 planetas da área

TELEPORTER
Teleporta a tripulação para os planetas

ALERTA VERMELHO
Aciona as defesas da Enterprise contra naves inimigas

COMUNICADOR
Abre as freqüências para comunicação com outras naves

SAVE
Permite gravar o jogo para reiniciá-lo de onde você parou

AO SELECIONAR A OPÇÃO TELEPORTER, VOCÊ TERÁ DE ESCOLHER MEMBROS DA TRIPULAÇÃO PARA ACOMPANHÁ-LO NA DESCIDA AO PLANETA. ALÉM DE SPOCK E McCOY, VOCÊ TEM A OPÇÃO DE LEVAR ESPECIALISTAS EM GEOLOGIA, HISTÓRIA OU O CHEFE DA GUARDA DA NAVE. ESCOLHA CORRETAMENTE. SÓ DOIS TRIPULANTES PODERÃO ACOMPANHÁ-LO DE CADA VEZ.

FORMANDO UM GRUPO DE EXPLORAÇÃO

1

2

3

4

5

1 *Comece a expedição visitando o povoado dos Cat People. No meio do caminho, pegue uma amostra da planta atiradora (shooting plant).*

2 *Chegando ao povoado, converse com os nativos. Eles lhe falarão sobre os perigos do lugar.*

3 *Visite a cabana do feiticeiro (medicine man). Ele fará uma poção para repelir os vermes da floresta (blood worms).*

4 *Visite também a cabana do chefe da tribo. Ele o instruirá a pegar o olho de Kakos (eye of Kakos), que abre a porta do templo. É lá que está o dilithium.*

5 *Pegue o olho de Kakos no pântano (swamp), traçando uma rota a nordeste do povoado.*

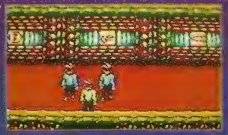
EXPLORANDO UM PLANETA

Ao visitar a superfície de um planeta desconhecido, essas são as atitudes que Kirk pode tomar:

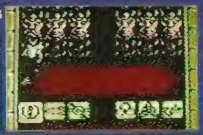
PHASERS - Regulados para Stum, apenas adormecem o inimigo. Regulados para Full, têm efeito mortal
TELEPORTER - Acione-o para voltar à nave
TRIPULANTES - Acione-os quando quiser alguma opinião sobre um elemento deconhecido
USE ITEM - Serve para usar um item recolhido durante a expedição

6

7



8



9

6 *A partir do pantano, dirija-se a noroeste para alcançar o templo. Use o olho de Kakos para abri-lo.*

7 *No interior do templo, anote a seqüência dos símbolos que aparecem à medida que você o explora. No primeiro corredor, você anotará os símbolos da esquerda para a direita. No segundo corredor, a ordem é da direita para a esquerda.*

8 *Use os símbolos na ordem em que os anotou para escolher as pedras em que irá pisar. Usando a combinação certa, a porta se abre.*

9 *Você alcançará a sala do computador do templo. Para acioná-lo, é preciso tocar os símbolos na parede atrás da máquina. Use as seqüências mostradas nos painéis à esquerda e à direita do computador.*

10

10 *Usando a ordem correta, uma passagem se abrirá no canto direito da sala, levando ao local onde estão os cristais de dillithium. Pegue-os e volte para a Enterprise. Os cristais que você apanhou possuem energia suficiente para tirar a nave da órbita de Masaba, prosseguindo viagem pelo desconhecido.*

A AVENTURA CONTINUA

Os próximos planetas que você deve visitar são: Lekithus, Shroud IV e Lotia, nesta ordem. Vamos parando por aqui para não tirar a graça do jogo. Nas próximas edições, daremos a seqüência de *Star Trek*.

LANÇAMENTOS

TREK

Este jogo mereceu um enorme destaque nas revistas especializadas em games dos Estados Unidos. E não foi à toa: ele é muito, muito legal. Produzido pela Ultra, em estilo RPG, Star Trek dá ao jogador a oportunidade de desempenhar, com incrível realismo, o papel do capitão James Kirk. Tudo começa quando a Enterprise, numa de suas viagens intergalácticas, é sugada por um buraco negro para uma inexplorada dimensão do espaço. Para sair dessa, a Enterprise precisa investigar uma área com 26 planetas, recolhendo cristais de dillithium (o combustível da nave) e as informações que lhe permitirão desvendar os mistérios do desconhecido.

TERMINATOR 2

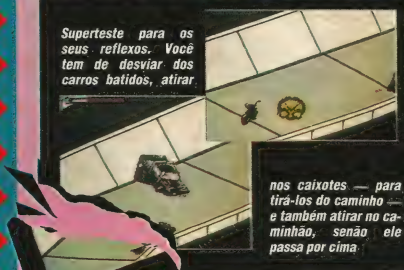
Se no filme de Arnold Schwarzenegger os efeitos visuais são de arrasar, o mesmo já não acontece no game, que merecia gráficos mais caprichados. O jogo até que reproduz bem as situações do filme, mantendo-se fiel a detalhes como a visão infravermelha do Cyberdine (quando você aperta a pausa), letrinhas de computador informando qual a sua missão ou a reprodução da imagem dos personagens. Seu objetivo, atuando como o próprio Schwarzenegger, é proteger a vida do garoto John — que no futuro liderará uma rebelião de humanos contra máquinas. Não pense que será fácil. O jogo é desafiador, tem apenas cinco vidas e nenhum Continue.

Seu primeiro objetivo é livrar-se desses inimigos. Siga a indicação da flecha para encontrar novas vítimas

Você pode atingir vários adversários de uma vez caindo sobre eles. Basta subir no caminhão e soltar-se

Mais pancada na segunda fase. Agora, o cenário é um bar

Superteste para os seus reflexos. Você tem de desviar dos carros batidos, atirar nos caixotes — para tirá-los do caminho — e também atirar no caminhão, senão ele passa por cima



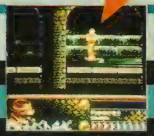
NIGHTSHADE

Para quem se amarra numa boa adventure, este jogo é um prato cheio. Seu estilo lembra o de jogos para PC, como *Indiana Jones* ou *Monkey Island*. Conduzindo o detetive Nightshade, você vai ter de fuçar cada pontinho da tela, procurar passagens secretas, interrogar pessoas, colecionar objetos e descobrir quais suas utilidades. Todas as funções e itens do jogo são representadas por ícones (figuras), o que facilita muito o seu uso. Bons conhecimentos de inglês e uma atenta leitura do manual são importantíssimos para jogar. De resto, meu chapa, você vai ter mesmo é de rachar a cuca para desvendar tantos mistérios.

Videogame não é só pancadaria, tiroteio e perseguição. De repente, surge um jogo superdiferente como este aqui, em que você banca o comandante de um ônibus espacial da NASA e realiza diversas missões. Em *Space Shuttle*, seus objetivos vão desde abastecer sua nave de hidrogênio e fazê-la decolar até colocar um satélite na órbita da Terra — tudo isso com muita precisão. Seu inglês precisa estar bem afiado, pois as missões são dadas por escrito e você não pode se esquecer de nadinha. O jogo oferece vários objetivos, que são realizados por naves diferentes — Enterprise, Columbia, Discovery, etc. Vale a pena conhecer.

SERVE PRA QUÊ?

Na parte inferior da tela você vê os itens das funções disponíveis. Você aciona uma delas diante de um local ou objeto



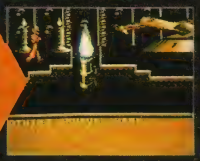
Nightshade encontra um pé-de-cabra. Para que o objeto lhe servirá? Na dúvida, o melhor é guardar a ferramenta. Quem guarda, tem

Agora você vê os itens já recolhidos. Cada um desses objetos tem uma importante função no jogo. Resta descobrir qual

De repente, Nightshade encontra uma passagem secreta empurrando um bloco da parede...

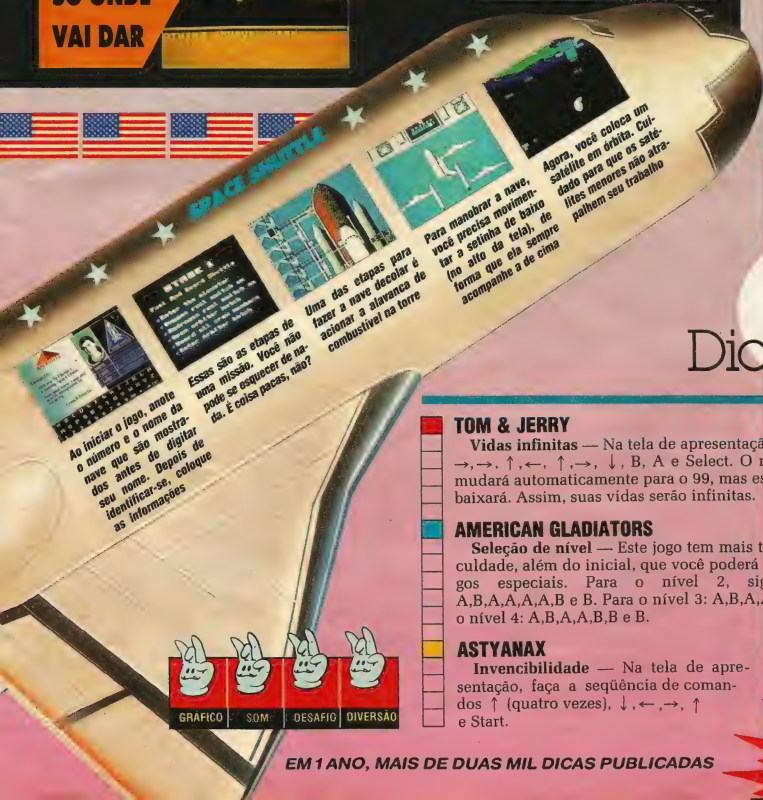
CARTUCHOS CEDIDOS PELA NETUNIA. FONE 66-3318

E OLHA SÓ ONDE VAI DAR



NINTENDO

LANÇAMENTOS & DICAS



Ao iniciar o jogo, anote o número e o nome da nave que são mostrados antes de digitar seu nome. Depois de identificar-se, coloque as informações

Essas são as etapas de uma missão. Você não pode se esquecer de nada. É coisa pacas, não?

Uma das etapas para fazer a nave decolar é acionar a alavanca de combustível na torre

Para manobrar a nave, você precisa movimentar a setinha de baixo (no alto da tela), de forma que ela sempre acompanhe a de cima

Agora, você coloca um satélite em órbita. Cuidado para que os satélites menores não atrapalhem seu trabalho

Dicas

TOM & JERRY

Vidas infinitas — Na tela de apresentação, dê a seqüência →,→, ↑,←, ↑,→, ↓, B, A e Select. O medidor de vidas mudará automaticamente para o 99, mas este número nunca baixará. Assim, suas vidas serão infinitas.

AMERICAN GLADIATORS

Seleção de nível — Este jogo tem mais três níveis de dificuldade, além do inicial, que você poderá acessar com códigos especiais. Para o nível 2, siga a seqüência A,B,A,A,A,A,B e B. Para o nível 3: A,B,A,A,B,A,A e A. Para o nível 4: A,B,A,A,B,B e B.

ASTYANAX

Invencibilidade — Na tela de apresentação, faça a seqüência de comandos ↑ (quatro vezes), ↓,←,→, ↑ e Start.

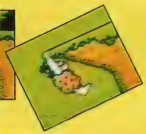
EM 1 ANO, MAIS DE DUAS MIL DICAS PUBLICADAS

AÇÃO GAMES 1 ano

MOVIMENTOS DE FRED

Apesar da barriguinha, Fred Flintstone é um personagem muito ágil neste jogo. Veja só do que ele é capaz:

AGARRAR-SE EM BORDAS
Aperte o botão de pulo com ↑



PERNDURAR-SE EM BORDAS
Aperte o botão de pulo com ↓

PODER TOTAL

MANTENHA APERTADO O BOTÃO DE TIRO ATÉ QUE AS BARRAS DO MEDIDOR DE FORÇA FIQUEM MAIS GROSSAS. COM ISSO, AS ARMAS TERÃO PODER MÁXIMO

THE FLINTSTONES

Dino e Hoppy, os bichinhos de estimação de Fred e Barney, são levados para o futuro por um cientista maluco que resolve visitar a pacata Bedrock. A solução para ter os dois de volta é montar a máquina do tempo de Gazoo — o amigo marciano de Fred — e viajar para o Século XXX, onde estão os prisioneiros. Acompanhe Fred Flintstone nesta aventura, em que até George Jetson aparece para dar uma mãozinha.

ARMAS & ITENS

A arma normal de Fred é a clava. Com ela, você poderá eliminar a maioria dos inimigos e abrir os barris, de onde saem alguns presentes:

MACHADINHA
Arma de médio alcance

ESTILINGUE
Arma de longo alcance

OVO
Tem efeito explosivo

BRONTOBURGUER
Recarrega as energias

FRED
Vida extra

CORAÇÃO
Recarrega energias

NINTENDO

ESTRATÉGIA

ITENS DOS ESTÁGIOS DE BÔNUS

Esses são os presentes que você ganhará ao vencer as competições de basquete. Seu uso é limitado e consome algumas lascas. Para usá-los, aperte o Pause. Gazoo aparecerá e lhe dará o item que quiser.

DINOSSAURO

Para pulos altos

ASAS

Para voar

EQUIPAMENTO DE MERGULHO

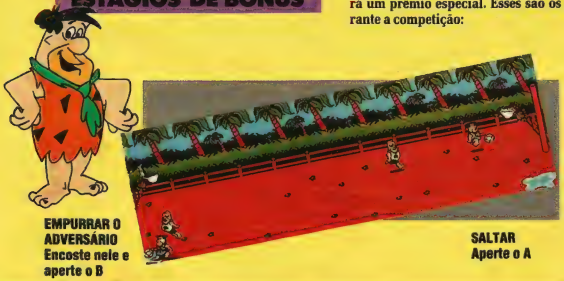
Para usar na fase da água

PEGUE TODAS AS MOEDAS

A maioria dos inimigos deixa uma moedinha, que vale 5 lascas. Quanto mais lascas você tiver, mais vezes poderá usar as armas especiais. Abatendo um inimigo várias vezes, usando o velho truque de voltar um pouco atrás na tela, você pode chegar facilmente a 100 lascas

ESTÁGIOS DE BÔNUS

Ao vencer seu adversário no jogo de basquete, você ganhará um prêmio especial. Esses são os seus movimentos durante a competição:



EMPURRAR O ADVERSÁRIO
Encoste nele e aperte o B

SALTAR
Aperte o A

ROUBAR A BOLA DO ADVERSÁRIO
Chegue perto dela e aperte o A

ATIRAR PARA A CESTA
Chegue perto dela e aperte o B

BEDROCK

VIDA ESCONDIDA
Use o dinossauro como gangorra, batendo com a clava na cabeça dele, e você alcançará a vida

CHEFE
É muito fácil derrotar esse dragão bobalhão. Quando ele esticar a cabeça, use a machadinha para atacá-lo

ESQUELETO
Ao atravessar a ponte de ossos de dinossauro, vá depressa: o esqueleto é frágil e se despedaça com o peso de Fred

REEF ROCK

VÔO LIVRE
Algumas casas têm trampolins bem abaixo do telhado. Use-os para explorar as partes altas

CHEFE
Pendure-se na borda da plataforma quando o homem das cavernas chegar perto. Ao afastar-se, dê-lhe machadada

VIDA ESCONDIDA
Está no barril da segunda plataforma pequena, bem rente à água. Para pegá-la, é preciso ser rápido, senão você perde a carona do barquinho

CIDADE GELADA

VIDA ESCONDIDA
Passando a roda gigante, pule para a plataforma de baixo. Num dos barris você achará uma vida

CHEFE
Não pule sobre o mamute, pois você vai se dar mal. Despache-o rapidamente usando ovinhos explosivos

OLHE OS ESPETOS
Pule de uma roda para outra só quando estiver no ponto mais baixo. Senão, você vai dar a maior cabeçada nos espetos logo acima

FLORESTA

VIDA ESCONDIDA
Bata no focinho desse inofensivo dinossauro. Ele não ficará bravo: pelo contrário, abrirá a boca para lhe dar uma vida

CHEFE
O sujeito tenta atingi-lo com pulgas e cocos. Faça o feitiço virar contra o feiticeiro: rebata os cocos com a clava

MANOBRA
A melhor forma de atravessar a última cachoeira é alcançar a plataforma mais alta à esquerda e saltar sobre os troncos

CASTELO

VIDA ESCONDIDA
Entre na primeira porta que encontrar e você sairá na sala onde estará a vida extra da fase

CHEFE
Acerte os morceguinhos que o Drácula solta. Aumente o poder de sua clava

USE AS ASAS
Mova a alavanca para fazer a porta abrir. Ao passar para o outro lado, o rio de lava começará a subir. Use o par de asas para escapar

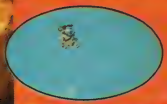
NINTENDO

ESTRATÉGIA

ÁGUA

CUIDADO COM O PEIXE
Antes de saltar de uma borda para outra, certifique-se de que nenhum peixe cruzará seu caminho. Se você for pego não terá como se defender

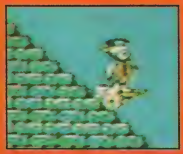
PÉ-DE-PATO
Se você falhar no salto de uma borda para outra e começar a afundar, chame Gazoo e peça-lhe o equipamento de mergulho



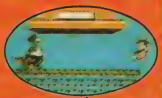
PULE NA BOLHA
As bolhas grandes podem ser usadas como apoio para caminhar em longas distâncias

TERRA DO CHÁ

PORRADA NELES
Os inimigos desta fase — ninjas e karatekas — são mais fortes. Aumente o poder de sua clava para tirá-los logo da jogada



PASSEIO DE CARRINHO
Não se preocupe em dirigir o carrinho durante a descida pela ladeira. O funcionamento dele é automático



CHEFE
Esse dinossauro metido a lutador de sumô é um perigo. Proteja-se no telhado até que ele vá para um dos cantos da tela. Então, desça pelo lado oposto e dê-lhe estilingadas

VIAGEM AO FUTURO

Na terra do chá você encontra o último pedaço da máquina do tempo de Gazoo. Lá vão os Flintstones para o futuro

OLHA SÓ QUEM APARECE PARA AJUDAR FRED: GEORGE JETSON

TERRA DO FUTURO

ESTEIRAS
Para um homem das cavernas, andar sobre esteiras rolantes é difícil. Ao cair nos buracos, abaixe a cabeça e os espetos não o alcançarão. Fature o máximo de moedas

PLATAFORMAS
Ao sair do prédio das esteiras, você terá de andar em espaço aberto até outro elevador. Seu único ponto de apoio são as plataforminhas cor de laranja. Se você cair, pause o jogo e pegue o Fly

ÚLTIMO CHEFE
Saindo do elevador, Dr. Butler virá com uma bazuca. Dois ovos explosivos são o suficiente para ele perder a arma

Na segunda tentativa, Butler tentará pegá-lo com essa engenhoca puladora. Três ovos e uma machadada destruirão a máquina

ÚLTIMA TENTATIVA DE BUTLER:
atacá-lo com esse tanque. Suba na parte dianteira do veículo, solte dois ou três ovos e complete o serviço com a machadinha, atirando-a contra o vidro do tanque. Butler é um canastrão: não vai resistir muito e logo entregará Dino e Hoppy de volta

Lançamentos Internacionais

PIT FIGHTER

...E pensar que um jogo de sucesso nos arcades caberia, um dia, em seu próprio bolso... Pit Fighter, para o Game Boy, é realmente uma surpresa. Apesar da ausência de cor nos gráficos e dos recursos mais simples, a emoção e o desafio são quase os mesmos que você encontra na versão para o arcade e nos cartuchos para 16 bits. Buzz (campeão em luta-livre), Ty (o kickboxer) e Kato (mestre em karatê) conservam suas habilidades e poderes nesse jogo portátil, garantindo uma overdose de pancadaria.
Lançado em março, nos States.

BUZZ

ESTILO: LUTA-LIVRE
QUALIDADE: FORÇA BRUTA
UM GOLPE FORTE: EMPURRÃO COM O CORPO

TY

ESTILO: KICKBOXING
QUALIDADE: AGILIDADE
UM GOLPE FORTE: VOADORA

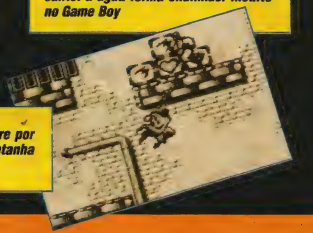
KATO

ESTILO: KARATÊ
QUALIDADE: RAPIDEZ
UM GOLPE FORTE: PONTAPÉ

BATMAN THE RETURN OF JOKER

Em junho vai estar saindo, nos Estados Unidos, a segunda aventura do homem-morcego para o Game Boy. Esta versão tem uma série de diferenças em relação ao *Batman 2*, do Nintendo 8 bits. O herói, por exemplo, pode usar sua bat-corda para saltar abismos. Alguns inimigos, também novos, atiram discos metálicos contra o personagem, e por aí vai. Antes do encontro com o Coringa, você terá de passar por três capangas: Dark Claw, Shogun Warrior e Foul Ball, todos de amargar. Os estágios são movimentados.

Na fase dos esgotos, um efeito chocante: a água forma ondinhas. Inédito no Game Boy



Nos esgotos, a manha é ir sempre por cima. Na foto, você vê uma montanha de itens

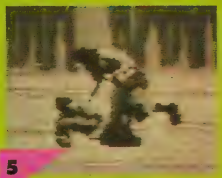
UM NOCAUTE EM 5 ATOS

1
Os dois adversários se encaram

2
Buzz toma a ofensiva com um soco

3
Em seguida, ataca com um pontapé

4
O inimigo, fraco, é atirado longe



5
Nocaute!

GAME BOY

LANÇAMENTOS & DICAS

O estágio 2 é o da fábrica de máquinas. Você tem de estar com muitos batarangs em reserva

Na fase do trem, apenas um tipo de inimigo tentará atrapalhá-lo. Pule pra cima dele e atire de perto

SUA NAVE VAI VOAR FEITO UM COMETA!

Dicas

NEMESIS

Velocidade máxima — Pause o jogo e pressione os botões B cinco vezes e A cinco vezes. Sua nave vai voar feito um cometa e os escudos ficarão cheios.

BOOMER'S ADVENTURE IN ASMIK WORLD

Seleção de estágios — Com a password ANCIENT, você provocará o surgimento de uma tela para seleção de fases, podendo escolher qualquer uma das 33 etapas do jogo.

CASTLEVANIA 2 — BELMONT'S REVENGE

Vidas extras — Comece com 10 vidas digitando a password Vela-Vela-Coração-Coração. Ao iniciar o jogo, aperte Start 2 vezes.

BATMAN

Melhore o seu faro — Você, que está começando a jogar este game agora, talvez não tenha percebido esta manha: é nos quadrinhos mais escuros que se escondem os itens do jogo. Fique esp[illegible] para farejá-los de longe.

Carmen Sandiego

WHERE IN TIME IS

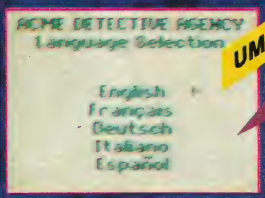
Sucesso dos games para computador, Carmen Sandiego chega ao Mega Drive num jogo diferente de tudo o que já se viu. Você é um investigador da agência de detetives Acme e foi escalado para solucionar crimes praticados por uma organização internacional. Com uma máquina do tempo, ladrões muito espertos transportam-se a lugares e épocas diferentes da história para roubar preciosos objetos. Felizmente, a agência Acme também tem a máquina — chamada Cronoskimmer — e pode mandá-lo à cena do crime para investigar. Lá, é preciso recolher todas as pistas interrogando testemunhas do caso, informantes ou vasculhando o local para encontrar alguma prova material. Com estes procedimentos, você reúne informações sobre o suspeito e sobre o local onde ele pode estar escondido. Para solucionar cada caso, será preciso fazer duas, três ou até mais viagens até descobrir e capturar o culpado. Mas seja rápido, pois o chefão da Acme é muito rigoroso no cumprimento dos prazos.

MEGA

LANÇAMENTOS

UM JOGO POLIGLOTA

CARMEN SANDIEGO pode ser jogado em cinco línguas: inglês, francês, alemão, italiano e espanhol. A perfeita compreensão dos textos é fundamental neste jogo



Preste atenção no briefing que o chefe vai lhe dar. Nele você já saberá se o suspeito é homem ou mulher

Chegando à cena do crime, inicie a investigação com interrogatórios e busca de pistas

As informações recolhidas devem ser armazenadas no computador, que lhe dará o(s) provável(eis) suspeito(s)

No dossiê dos bandidos, você vê a ficha de cada um. Conselho de amigo: copie tudo. Assim, você pode consultar as informações mais facilmente

Ao recolher informações, você terá de deduzir para onde foi o suspeito. Se não conseguir, as opções de viagem (travel) disponíveis poderão ajudá-lo

VIDEOGAME TAMBÉM É CULTURA

O PERFIL DOS SUSPEITOS E AS PISTAS DOS CASOS ESTÃO RELACIONADOS COM DADOS HISTÓRICOS E CULTURAIS DA HUMANIDADE. VOCÊ TEM DE SACAR ALGO SOBRE PINTORES E ESCRITORES FAMOSOS, OBRAS DE ARTE E ACONTECIMENTOS IMPORTANTES. TER UMA ENCICLOPÉDIA A SEU LADO É UMA BOA.

QUANDO O CULPADO É DESCOBERTO, A AGÊNCIA ACME MANDA UM ROBÔ PARA FAZER A PRISÃO. E ASSIM, RESOLVENDO CASO A CASO, VOCÊ AINDA VAI CHEGAR A CARMEN SANDIEGO

Lançamentos Nacionais

AGORA NO BRASIL

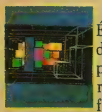
ELETRONIC ARTS NO BRASIL

A Tec Toy fez um contrato com a empresa inglesa de softwares Eletronics Arts e agora vai trazer seus games para o Brasil. Dá uma olhada nos lançamentos deste mês:

BATTLE SQUADRON

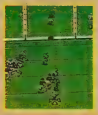
Game de naves, versão dos arcades. Sua missão é libertar os comandantes Berry Mauers e Lorin Bergin, que estão mantidos como reféns no planeta Terrania. Tem gráficos e efeitos sonoros muito bons. Para dois jogadores.

BLOCKOUT



Game de raciocínio. É uma incrível versão do *Tetris* em 3D. É preciso ser rápido para visualizar onde as figuras tridimensionais devem ser colocadas no fundo de um poço de níveis múltiplos. Você ainda pode aumentar a dificuldade do jogo, mudando o tamanho do poço e o formato das figuras na tela de opções. Para dois jogadores.

JOHN MADDEN FOOTBALL



Game de esporte. Mais um jogo de futebol americano. Aqui John Madden, um dos maiores especialistas deste esporte, dá as dicas para você se tornar um grande jogador. O locutor fornece avaliações dos times, explicações dos termos técnicos do futebol americano, dicas de defesa e ataque, avaliação dos jogadores e estatísticas. Ao todo, dezessete equipes disputam o campeonato de futebol. Para dois jogadores.

BUDOKAN

Game de esporte. E o primeiro cartucho que traz torneios de artes marciais para o videogame. Você precisa dominar quatro modalidades: karatê, kendô, bô e nunchaku. Só vence quem souber escolher corretamente a melhor arte para enfrentar cada adversário. Palavras do mestre: "Seu grande adversário é você mesmo". Para dois jogadores.

ART ALIVE

Quem gosta de desenhar já deve ter percebido que os artistas de hoje estão trocando seus pincéis e tubos de tinta por uma nova ferramenta: o computador. Histórias em quadrinhos, ilustrações, desenhos animados, tudo isto agora pode ser feito em uma tela e guardado em disquete. Ora, o videogame não é nada mais que um computador dedicado a um só tipo de programa: jogos. Por que não fazer um programa de desenho para videogame? E aí está *Art Alive*.

É preciso muito pouco tempo para dominar os controles. Na parte superior da tela, você escolhe as cores que quer usar e o tipo de linha que vai desenhar. Você pode escolher a grossura de linhas curvas, retas, quadrados e círculos. Toda vez que desenhar uma área fechada, você pode pintá-la usando o baldinho.

CARIMBO

***No Art Alive** dá pra fazer coisas cabeludas como, por exemplo, pegar a cabeça do Sonic, colocá-la no corpo do Toejam e fazer esse novo personagem (Toenic? Sonjam?) andar pela tela*

CORES

As flechinhas no canto esquerdo da tela de ferramentas mudam as tabelas de cores. O quadrado no cantinho muda a cor de fundo do seu desenho

MEGA

LANÇAMENTOS & DICAS

SWORD OF SODAN

Game de ação. A aventura se passa na Idade Média. Tem feitiçaria e muito sangue. Cada vez que você fincar sua espada, verá o sangue de seu inimigo jorrar. E ouvirá, em voz sintetizada, seus gritos de dor, quando estiver morrendo. Mas não é a sangueira que torna o jogo ruim. Os personagens são grandes, mas bidimensionais. Além disso, a movimentação dos heróis não é realista.

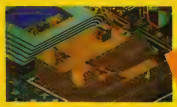
ZANY GOLF

Game de esporte. Para quem não acha muita graça no golfe, mini golfe é uma boa. Nada de bancos de areia, lagos e bosques para atravessar. Para acertar o buraco, você precisa passar por entre as pás de um moinho ou passar por baixo de um hambúrguer. A opção para quatro jogadores torna o jogo ainda mais divertido.

POPULOUS

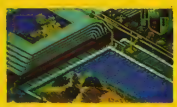
Game de estratégia. Você é um deus e tem o poder de transformar mundos. Para ser mais exato, um total de 500 mundos. Todos eles infestados de criaturas malignas. Seu objetivo é impedir que estes mundos sejam dominados pelo Mal.

Um ótimo jogo para quem gosta de desafios... e que saiba inglês. Aqui estão algumas dicas para você conquistar os mundos:



Nivele a terra dos mundos para que a população possa crescer, construindo casas e mais casas

Os Cavaleiros (Knights) invadem casas e matam todos os moradores inimigos. Um único Cavaleiro pode causar um genocídio. Se você tiver bastante poder (Manna), tranforme seu líder em Cavaleiro



Nunca esqueça de colocar o Papai Magnet. Este monumento controla seu povo

Quando necessário, faça valetas nos morros para evitar a aproximação dos inimigos. Cave buracos até encontrar água

Dicas

ANIMAÇÃO

O dinossauro da foto foi feito da seguinte maneira: pegamos o dinossauro do arquivo de imagens e fizemos um carimbo. Com o lápis azul desenhamos a água. O dinossauro foi então carimbado nas folhas de animação, cada quadro em uma posição mais baixa. Depois, foi desenhada água em cima dele, até que sumisse por inteiro.

Essa animação foi colocada em cima da cena do mar com vulcão e pronto! Aí está: um dinossauro pulando para dentro e fora da água

DEVIL'S CRASH

Passwords — Para conseguir sete bolas e 390 mil pontos, digite a senha DEVILCRASH. Para conseguir dez bolas e dois milhões de pontos, digite TECHNOSOFT.

SUPER LEAGUE BASEBOLL

Bolas difíceis — Procure sempre fazer os lançamentos mais difíceis. Bolas fáceis são mandadas para fora do campo.

ARCUS ODISSEY

Passwords — Perdeu-se no labirinto? No problem! Aqui estão as passwords para os níveis três a oito.

NÍVEL 3 - JSMOFBAHKB
NÍVEL 4 - JBMGNMQJDQ
NÍVEL 5 - JBMGNUUMEB
NÍVEL 6 - KBMEMUQQFA
NÍVEL 7 - KBEMMUQU4F
NÍVEL 8 - KIMEMUU05F

ACESSÓRIO

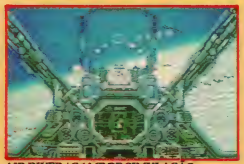
CHIMERA E PYTHON

OS NOVOS JOYSTICKS PARA O MEGA

"Usando os novos joysticks em jogos de ação, os movimentos ficam mais rápidos e precisos."

RODRIGO

TRUXTON / GAME DE NAVES



AIR DIVER / GAME DE SIMULAÇÃO

ALTERED BEAST / GAME DE AÇÃO

ALEX KIDD... / GAME DE AÇÃO

CHIMERA

CARACTERÍSTICAS

Tem a forma de uma pistola. Possui botão Turbo e Direcional de alavanca. O cabo mede 1,80 m de comprimento.

COMENTÁRIOS

"O formato do Chimera é muito anatômico. Os movimentos do Direcional são exatos. O botão de alavanca dá mais agilidade aos movimentos em jogos de luta. O Turbo traz mais ação. Em jogos de simulação, de naves e de tiros, o Turbo dá mais poder de fogo, fica mais rápido. Já nos jogos de ação, o Turbo não ajuda muito. O pulo do personagem fica menor e, quando você atira com uma das armas, sai mais de uma. O único defeito: o botão Start fica longe dos outros botões."

DEPOIS DOS QUATRO JOYSTICKS PARA O MASTER SYSTEM, A TEC TOY ESTÁ LANÇANDO, AGORA NO BRASIL, DOIS MODELOS PARA O MEGA DRIVE: CHIMERA E PYTHON. OS NOVOS JOYSTICKS FORAM TESTADOS PELO NOSSO PILOTO RODRIGO.

PYTHON

CARACTERÍSTICAS

É um joystick do tipo manche. Os botões ficam na empunhadura. Tem botão Turbo e Direcional de alavanca. Tem um cabo de 1,20 m de comprimento e quatro ventosas, que fixam o joystick em superfícies lisas.

COMENTÁRIOS

"Os movimentos do Direcional são limitados. Não dá para avançar muito em todas as direções. O botão Start fica entre os outros dois botões. Isto é um problema. Quando você precisa apertar os dois botões juntos, acaba pressionando o Start também. As vantagens do Python são o Turbo — bom para games de tiros — e as ventosas, que prendem o joystick no chão ou em uma mesa."

MAIO, 1992

FAITH NO MORE

A PRIMEIRA ENTREVISTA DO NOVO DISCO.

LEIA A REVISTA **BIZZ.** PORQUE VOCÊ FAZ PARTE DA HISTÓRIA DO ROCK.

NAS BANCAS.

MERCS

Você é um soldado de aluguel a serviço do governo norte-americano. Sua missão: resgatar o presidente, que foi capturado por terroristas. Siga essas táticas para vencer as sete partes de sua missão da versão Arcade de Mercs.

MISSÃO 1

OBJETIVO:
Chegar ao território inimigo

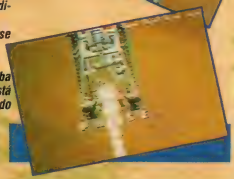
O primeiro boss é fácil. Desvie dos tiros de fogo e concentre seu poder de fogo no bico do jato

MISSÃO 2

OBJETIVO:
Romper a linha de tanques do inimigo

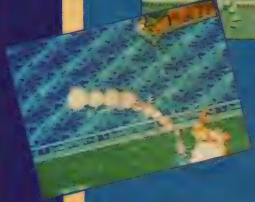
VEÍCULOS
No campo de ação, você poderá atirar em soldados inimigos e capturar seus veículos (jipes, barcos, tanques e baterias móveis). Quando isto acontecer, aparecerá na tela a palavra Enter. Cada veículo tem um medidor de resistência (último indicador). Você anda no veículo, até o medidor se esvaziar.

Tome cuidado com as bolas de fogo. Suba no tanque para detonar a mira. Você está arriscado a queimar a pele, mas o fim do inimigo está mais próximo que o seu



MISSÃO 3

OBJETIVO:
Neutralizar a unidade de ataque Scorpion



Abuse do Napalm (arma de fogo líquido) para varrer toda a área e destruir caixotes a distância

Saia da mira das metralhadoras e tente avariá-las. Quando o helicóptero aterrissar, fique do lado direito e liquide todos os tripulantes

MISSÃO 4

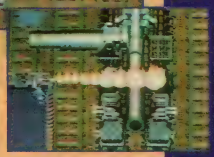
OBJETIVO:
Penetrar no desfiladeiro da montanha

Se você quer arriscar a vida, fique no centro do navio e mande chumbo grosso. O inimigo afunda em poucos segundos

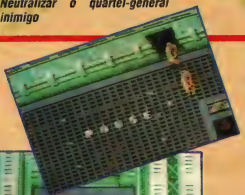
OBJETIVO:
Destruir a linha de suprimentos do inimigo

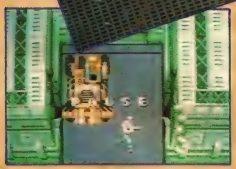
Enquanto o boss não aparece, procure não se movimentar demais. Fique no canto esquerdo, mas fique esperto para pular fora

Destrua primeiro os canhões para não ficar prensado na plataforma e dê varreduras sobre a máquina



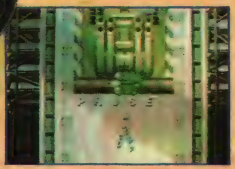
OBJETIVO:
Neutralizar o quartel-general inimigo





Nesta fase, cuidado para não cair nos buracos

Neste beco, acabe com um tanque de cada vez



Movimente-se rapidamente para dificultar a mira do inimigo e mande Mega bem no centro do grande veículo

OBJETIVO:
Interceptar o vôo do Hércules

Concentre sua mira nas hélices e desvie das bombas. Falta pouco para o final da missão

ITENS ESPECIAIS DO MODO ARCADE

RIFLE DE ASSALTO dispara balas comuns
FUZIL dispara cargas de balas em dispersão
LANÇA-GRANADAS dispara granadas (uma a uma)
MEDALHA reabastece parte do medidor de vida

MEGA

ESTRATÉGIA

SUA MISSÃO: RESGATAR O PRESIDENTE

AÇÃO GAMES 1 ano

Lançamentos Nacionais

ASTERIX

ASTERIX Ele é baixinho, mas tem espírito sagaz e inteligência viva. Sua força sobre-humana vem da poção mágica do druida Panoramix

OBELIX É o amigo inseparável de Asterix. Sua força é incomensurável. Quando bebê, Obelix caiu dentro de um caldeirão de poção mágica do druida. Adora javalis e boas brigas. Tem um cachorrinho muito simpático, o Ideiafix

Estamos no ano 50 A.C. Toda a Gália foi ocupada pelos romanos. Só uma pequena aldeia, povoada por irredutíveis gauleses, ainda resiste ao invasor. Entre os valorosos guerreiros da aldeia, estão Asterix e Obelix.

Os mais conhecidos personagens dos quadrinhos franceses estão agora em uma emocionante aventura no Master System.

Panoramix, o venerável druida da aldeia, foi seqüestrado pelos soldados de César. Asterix e Obelix terão de se armar de toda a sua força e coragem para cruzar a Europa e a Ásia em sete fases para encontrar o druida.

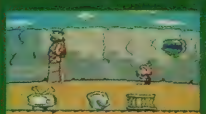
Algumas fases são mais fáceis para Asterix e outras para Obelix. Escolha o melhor personagem para cada fase

THE FLINTSTONES

Depois de uma semana de trabalho, chega o dia da grande final do Campeonato de Boliche. Fred e Barney não vêem a hora de começar a disputa nas pistas do Bedrock Super-Bowl.

Só há um probleminha. Fred esqueceu que prometeu para a Wilma que ia pintar a parede da sala. Ele só vai poder ir ao boliche depois da pintura. E, para piorar a situação, Fred ainda vai ter de tomar conta da Pedrita.

É assim que começa a aventura dos Flintstones e sua turma na tela do Master System. Além dos famosos personagens, o game traz os cenários pré-históricos e as músicas do desenho animado de Hanna Barbera.



EM CASA

Pedrita é impossível. O pai não consegue pintar a sala e segurar a menina. Fred precisa soltar o pincel para pegar Pedrita. Para pegar a escada, aperte botão 1. Para pintar a parede e molhar o pincel no balde de tinta, aperte o botão 2.

DICA: Comece a pintar de cima para baixo.

NAS RUAS DA CIDADE

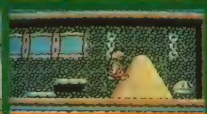
Bedrock tem mais ruas esburacadas que muita cidade grande por aí. Se não desviar dos buracos, a roda do carro do Fred quebra. E, se demorar muito tempo para trocar a roda, Fred perde a hora e o boliche fecha. Para levantar o carro e colocar o macaco, aperte os botões 1 e 2.

DICA: na troca de rodas aja como um mecânico de F 1

NO BOLICHE

Se Fred não ganhar do Barney, você está condenado a ficar nesta fase para sempre. E é preciso ser muito bom para vencer o Barney. Para colocar as garrafas no lugar, mexa o Direcional para a esquerda e a direita.

DICA: Olhe a direção indicada no marcador e ajuste a bola para a direção oposta.



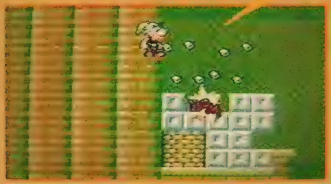
OPERAÇÃO-RESGATE

Pedrita fugiu de casa. A garotinha resolveu dar um passeio no alto de um prédio em construção. Fred vai precisar de um bom equilíbrio para resgatar a filha.

DICA: Tome o maior cuidado com o vento. Espere o vento passar e depois ultrapasse os obstáculos.

PARA 1 OU 2 JOGADORES

HÁ MAIS DE UM CAMINHO ATÉ A SAÍDA. PROCURE PASSAGENS SECRETAS

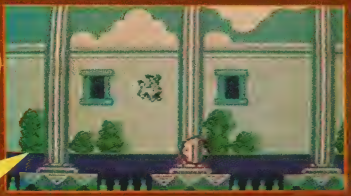


A POÇÃO MÁGICA É MUITO ÚTIL. EXPLODE TIJOLOS E PROVOCA GÉISERES DENTRO D'ÁGUA PARA ASTERIX SUBIR PLATAFORMAS MAIS ALTAS

JUNTANDO 50 OSSOS, VOCÊ VAI PARA UMA FASE ESPECIAL

PARA ACABAR COM ESSE BICHÃO FUJA DELE E JOGUE VÁRIAS POÇÕES NO CANTO DIREITO DA TELA. O JAVALI VIRARÁ UM BOM ASSADO PARA OBELIX

OBELIX NEM PRECISA DE POÇÃO. SOQUE TODOS OS ROMANOS QUE VIR PELA FRENTE. MAS NÃO ABUSE DA FORÇA, PORQUE O TEMPO É CURTO



BÔNUS

Ideiafix precisa estourar todas as bolas vermelhas. Pule várias vezes sobre as outras bolas coloridas até elas ficarem vermelhas

MASTER

LANÇAMENTOS

INGLÊS OU FRANCÊS?

Este jogo traz uma novidade. Você pode escolher a língua do jogo: "english or french"

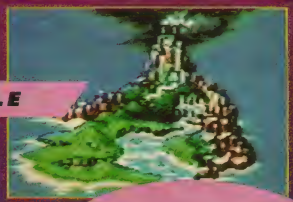
AÇÃO GAMES 1 ano

2.ª PARTE

SONIC

Aqui está a continuação da aventura do porco-espinho no Master System. Na edição n.º 12, AÇÃO GAMES mostrou como encontrar as três primeiras esmeraldas. Aqui estão as dicas para você encontrar as outras três e chegar até o final.

JUNGLE



NÍVEL 3-2

Nesta fase vertical, você deve tomar cuidado para não cair e nem pular alto demais.

Pegue uma vida neste canto esquerdo da subida

Saiba reconhecer os tocos que caem quando Sonic pula

NÍVEL 3-3

Nesta nova luta contra Robotinik, mantenha-se no centro da jogada.

Ande para a direita, pule na água e pegue a vida

Procure ficar no centro. Dê pulos altos para atingir a nave e para desviar das balas de canhão

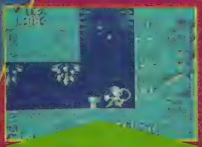
MASTER

ESTRATÉGIA

LABIRINTH

NÍVEL 4-1

Por baixo d'água, o maior perigo é você morrer por falta de ar.



Seja rápido. Você precisa encontrar bolinhas de ar para não morrer afogado

Logo na saída da água, há uma vida. Dica: se você pular no propulsor ao lado, a vida se transforma em dez argolas

NÍVEL 4-2

Ainda por debaixo d'água. Sonic deve chegar até mais uma esmeralda nesta fase.

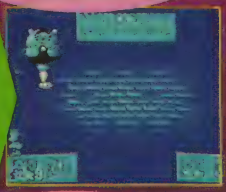
Depois dos elevadores, vá para a esquerda e pegue a vida. Mas cuidado para não ficar sem ar

NÍVEL 4-3

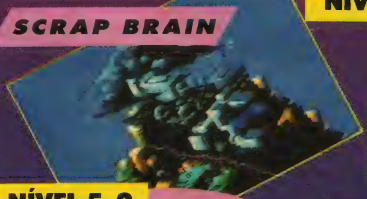
Para derrotar mais uma vez o cientista, evite o centro da tela.

Antes de chegar à superfície, pegue a invencibilidade. Logo acima, à esquerda, estará a esmeralda entre espinhos

Espere-o descer por sobre uma das plataformas. Acerte-o antes que Robotinik lance o foguetinho. Pule para o outro lado e repita a operação. Quando vier do meio, abaixe para escapar das bombas



SCRAP BRAIN



NÍVEL 5-1

Final de tarde. Sonic está entre as engenhocas da cidade industrial.

É preciso cuidado para pegar esta vida. Não se esqueça de que ela está sobre escadas rolantes

NÍVEL 5-2

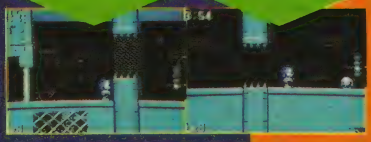
Esta fase esconde uma vida e mais uma esmeralda.

...e panhe a vida que está para o lado direito

Pelo caminho de cima, pegue este teletransportador...

...e dê de cara com a quinta esmeralda

Na bifurcação, desça e vá pra esquerda. Pegue este teletransportador...



NÍVEL 5-3

Desta vez não haverá confronto. Robotinik só aparece para dar o ar da graça.

Para pegar a vida, dê a volta por cima: suba, vá pra direita, caia e vá pra esquerda

SKY BASE

NÍVEL 6-1

Vá devagar se quiser pegar as argolas e não ser pego pelos canhões e lasers, que só atingem quando a tela relampeia e estoura um trovão.

Esse inimigo merece respeito. Não tente atingi-lo. Espere que ele passe por cima de você

NÍVEL 6-2

Você chegou ao esconderijo de Robotinik. A última esmeralda está muito bem escondida.

Para pegar a esmeralda atrás da corrente, siga a trilha das plataformas com hélices que passam por baixo do zeppelin

O CONFRONTO FINAL

NÍVEL 6-3

Fique no canto esquerdo. Quando o canhão de laser se apagar, corra e atinja a cápsula protetora de Robotinik. Volte para o mesmo lugar e repita a mesma coisa até você quebrar a cápsula

Dicas

ZILLION

Salas secretas — Se você achar um beco sem saída, atire na parede umas quinze vezes. Você poderá revelar uma sala secreta.

WONDER BOY 3

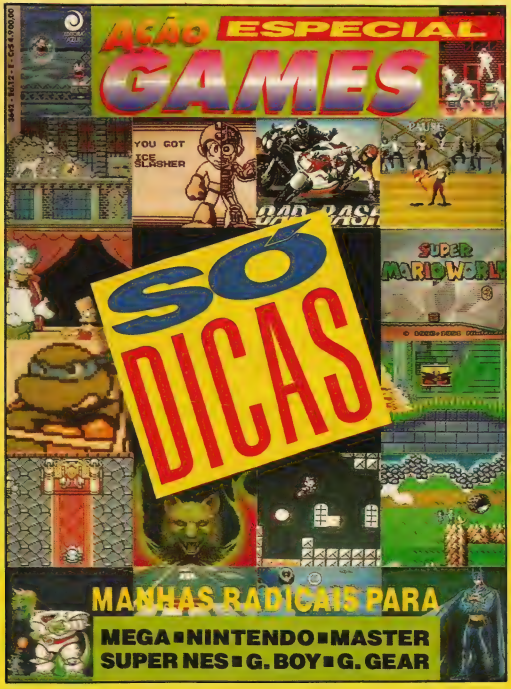
Final do jogo — Para chegar no finaìzinho do jogo, digite a senha: MKWH WC1 TY2K 5H4.

GAIN GROUND

Seleção de fases — Aperte os botões 1, 2 e ↑, e depois ligue o console para conseguir uma tela de opções. Lá, você poderá escolher rounds e estágios.

ESPECIAL

300 JOGOS COM MAIS DE MIL DICAS!



UMA EDIÇÃO ESPECIAL DE AÇÃO GAMES

NAS BANCAS

EDITORA AZUL

Lançamentos Nacionais

GOLDEN AXE

Depois das versões para Master e Mega, *Golden Axe* chega para Game Gear. O game mistura ação e RPG.

Death Adder, o grande líder das forças do Mal, roubou o machado de ouro — Golden Axe — que dá o poder de controlar o mundo àquele que o possuir.

Só há um guerreiro que pode cumprir a missão de libertar o mundo das forças do Mal: Ax Battler.

Golden Axe fornece senhas para o jogador continuar a partir de diversos pontos do jogo. Estas senhas estão nas casas com a inscrição PW.

Não deixe de falar com todas as pessoas que encontrar pelo caminho. Elas podem ter informações valiosas para você

Seus primeiros inimigos são as amazonas

No início do jogo, vá para o leste depois de deixar o castelo. Siga até chegar a uma caverna. Lá, você encontrará uma bomba, que pode ser usada para destruir montanhas

APANHE TODAS AS LETRAS

Dicas

NINJA GAIDEN

Seleção de Fases — Aqui estão as senhas para ir direto para outras fases:
fase 2 - NINJA
fase 3 - GIDEN
fase 4 - DRGON
fase 5 - SWORD

RASTAN

Mate o Leão — Para matar o leão do nível 1, fique acima dele e atire quando ele passar.

WONDER BOY

Vida Extra — Se você encontrar algumas letras pelo caminho, apanhe todas. Quando conseguir formar a palavra SEGA, você ganhará uma vida.

SONIC

Vidas Secretas — Na fase Green Hill 2, há uma sala secreta com uma vida. Vá para o canto esquerdo inferior do subsolo e atravesse a parede. Na fase Green Hill 3, caia no segundo buraco para achar um monitor com uma vida.

SEGA CHESS

Copie o Computador — Se estiver em dúvida sobre qual a melhor jogada a ser feita, dê uma espiada na sugestão dada, pelo computador. Ela serve como uma luva em certos momentos. Aperte o botão 1.

TODAS AS ONDAS DO MUNDO

SURF É FLUIR.

EDITORA AZUL

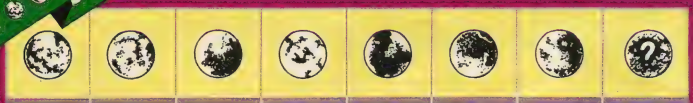
Le Chuck's Revenge MONKEY ISLAND

TM AND (C) 1991 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY
ALL RIGHTS RESERVED

Quem achava que tinha se livrado do fantasma do pirata Le Chuck se enganou. Em *Monkey Island 2*, Guybrush Treepnood continua juntando as peças do quebra-cabeça que pode levá-lo ao tesouro perdido numa ilha do Caribe. Isso se a assombração de Le Chuck deixar. Uma trilha sonora que levanta até defunto — veja as caveirinhas que dançam na 2.ª fase — e gráficos de dar água na boca só vão ser esquecidos por quem tiver fôlego para chegar ao final. O prêmio é uma revelação intrigante, que vai deixar muita gente com a pulga atrás da orelha. Tudo em dois níveis de dificuldade, exclusivo para funcionamento padrão VGA. Lançado em abril, pela Brasoft.

Converse com todos que encontrar pelo caminho. Alguns podem ter informações úteis

SIM EARTH



Você já pensou em ser Deus alguma vez na vida? Então pintou a chance de chegar o mais perto possível disso. Seguindo o mesmo modelo do *Sim City*, *Sim Earth* lhe dá um mundo inteiro para criar. São sete alternativas de planetas — Aquário, Stage Nation, Marte, Vênus, Daisy World e duas opções para Terra —, uma na versão 550 milhões de anos atrás e outra atual, de 1990. O segredo é escolher a composição adequada para cada lugar e período da História. Só tome cuidado para não causar desastres ambientais. Não iria pegar bem, não é?

PARA QUEM JOGA NO NÍVEL MAIS FÁCIL, É MUITO SIMPLES APANHAR O PEDAÇO DE MAPA NA LOJA BOOT ISLAND

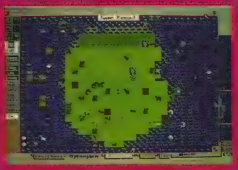
Para quem joga no nível mais difícil, o pedaço da loja deve ser trocado pela cabeça de macaco

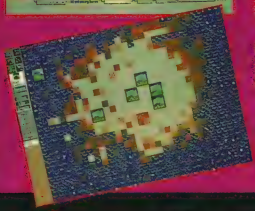
Guybrush e seu amigo Wally são capturados por Le Chuck e presos em sua fortaleza. Para escapar, basta que eles se imaginem fora. Veja só o que acontece depois

Ao cavar um buraco no local do tesouro, Guy cai numa armadilha de Le Chuck. Veja no livro de receitas como fazer um vodu para safar-se

PC

ESTRATÉGIA





Comece o jogo pelos outros planetas. Só depois de pegar as manhas é que você estará em forma para encarar a Terra.

Ao construir um planeta novo, não abra mão dos vulcões.

No primeiro instante de vida do planeta, eles servem para esticar a "área sólida" da região.

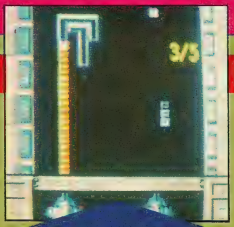
Seja sábio ao lidar com as eras históricas. Não coloque, por exemplo, cientistas para trabalhar na Idade do Bronze. Isto iria alterar a ordem natural das coisas. Distribua racionalmente os filósofos, médicos, cientistas e agricultores que estiverem à disposição. Trate-os como se fossem os presidentes e ministros dos países de seu planeta.

QUARTZ - MSX 2

É um jogo de raciocínio, como *Tetris*, *Pipeline*, *Block Out*, *Move Square*, etc. A diferença é que *Quartz* é o melhor deles.

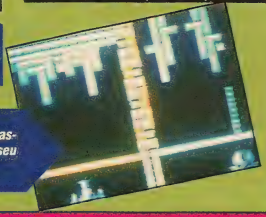
Sua missão é pilotar uma nave através de um quebra-cabeça. O objetivo é completar peças geométricas, dando tiros. Não é nada fácil, porque a tela se movimenta. A cada final de fase, a velocidade aumenta. São nove fases, cada fase com três partes: fácil, médio e difícil.

Escolha a nave e a música que quiser e tente acabar o jogo para ver o final, que é bem engraçado. Da Konami.



Preencha com tiros as formas geométricas que aparecem na tela

PARA 2 JOGADORES



Agora o desafio é duplo. Além de passar de fase, você deve vencer o seu amigo ao lado

SUPER LAYDOCK - MSX 1

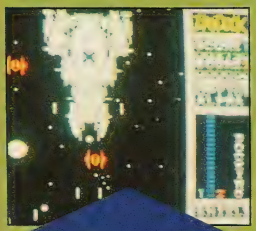
Você é o piloto de uma nave terrestre que atravessa o espaço em busca de aventura. Em *Super Laydock*, a batalha espacial é contra inimigos de planetas poderosos.

Os gráficos e movimentos são incríveis, a música é boa e dá o clima de batalha espacial. O que conta mesmo é o efeito de voz digitalizada logo no início: é muito bom.

PASSWORD

Para começar com todas as armas, digite logo no início: 211212121212121212

Destrua primeiro as bases, mas fique atento aos inimigos aéreos



O primeiro Boss é uma nave de porte médio. Atire no bico da nave

PARA 2 JOGADORES

MSX

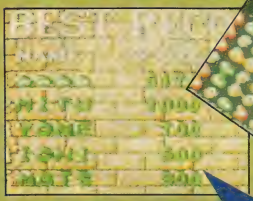
LANÇAMENTOS & DICAS

PUYO - PUYO - MSX 2

Mais um game de raciocínio. Puyo-Puyo é muito parecido com Columns. Só que as pedras foram substituídas por monstrinhos de geleca. É um jogo divertido que te deixa preso na cadeira até o Game Over.

Além de poder jogar com dois jogadores, você também escolhe os efeitos sonoros, as músicas e os níveis. Puyo-Puyo é um grande jogo para quem gosta de quebrar a cabeça. Da Compile.

As gelecas caem em dupla. Combine a cor dos monstrinhos para eles desaparecerem



Detone o placar e grave seu recorde para sempre, como acontece nas máquinas de arcade

MUITA COMIDA!!!

Dicas

GAME OVER 2 - MSX 1

Segundo Jogo — Para acessar o Game Over 2, digite: 65535

LUPIN 3D - MSX 2

Seleção de Fases — Para selecionar fases, digite:

1 - RSJIMFIZUM
2 - SJKBEMFIWI
3 - TJLIEMFIVC
4 - GPNUFMULCH
5 - WESPUJMOPJ
6 - FMQALDFNWN

FAMILY BOX - MSX 2

Força e Velocidade — Para tornar seu lutador mais resistente e mais veloz, tecle: AAAAÁAPPCPFKELBC

FABIO ENES DIAS
RIO DE JANEIRO — RJ

DYNAMITE DAN - MSX 1

Vidas Infinitas — Para consegui-las, digite: WESDCX + LGRA.

MARCELO TENÓRIO DE SOUZA
SÃO PAULO — SP

METAL GEAR - MSX 2

Muita Comida — Para conseguir o máximo de comida, tecle (F1) e digite: ISOLATION (F1). Obs.: Não tecle Return.

EZEQUIEL PEREIRA
B. HORIZONTE — MG

Dragon's Lair II

THE TIME WARP

Desde que surgiu nos shoppings de todo o país, este arcade vive rodeado de gente. Não é para menos: a qualidade de suas imagens compara-se às dos melhores desenhos de Walt Disney. Isso porque o jogo é gravado em Compact Disc Laser, capaz de armazenar uma quantidade de informações centenas de vezes maior que a do cartucho.

Dragon's Lair é uma aventura alucinante, que deixa a gente com água na boca e vontade de torrar um montão de fichas para ver o final da história. Mas não é um jogo fácil. Ele requer tanta concentração e rapidez de movimentos que o jogador mal tem tempo de curtir as imagens delirantes.

AÇÃO GAMES traz para você a história completa de Dirk, o Destemido, cavaleiro medieval que enfrenta um terrível mago para salvar sua esposa raptada. Simplesmente, a aventura mais radical que já se viu num arcade até hoje.

NO PIQUE DO JOGO

Os controles são apenas dois: Direcional e botão de ataque (Sword). Quando a espada de Dirk pisca, você precisa pressionar o botão de ataque para que ela se movimente, dando continuidade à ação. Quando qualquer outra coisa do cenário pisca, você deve mover o Direcional na direção do objeto iluminado.

Parece fácil, mas não é. O segredo deste jogo está em dar o comando certo no momento certo, senão... adeus. Tudo é muito rápido e inesperado.

Quem criou Dragon's Lair

Bem que você achou este jogo parecido com os desenhos de Walt Disney, não? De fato, o Criador de *Dragon's Lair* — Don Bluth — já trabalhou nos estúdios Disney. Hoje, dono de seu próprio negócio, ele produziu também outros trabalhos famosos, como os filmes *A Ratinha Valente* e *Fievel — Um Conto Americano*.

PEGUE TODOS OS ITENS

A mudança de fase só acontece se você apanhar os itens que aparecem em cada uma. Aqui estão todos os objetos. Fique ligado.

ARCADES

ESTRATÉGIA

SE VOCÊ BOBEAR, POBRE DIRK DANÇA

VEJA SÓ O QUE ACONTECE SE VOCÊ BOBEAR...

Dragon's Lair é um jogo implacável. Aperte o comando errado e o pobre Dirk dançará direitinho. Estas são apenas algumas das conseqüências...

Era uma vez...

Em uma casinha na floresta, Dirk conta a seus filhos que a princesa Daphne, sua mulher, fora raptada pelo maligno mago Mordrok. Ao saber do fato, sua sogra fica furiosa e, sacudindo um rolo de macarrão, obriga-o a resgatar sua filha.

Fugindo da sogra, Dirk entra em um castelo, onde encontra uma máquina do tempo que irá ajudá-lo em sua busca.

NA IDADE DA PEDRA

Depois de lutar com alguns pterodáctilos e dinossauros, Dirk alcança a máquina do tempo, que o leva para a fase 3.

Dirk vai parar na Pré-História, onde encontra Daphne e Mordrok. Consegue resgatar a princesa, mas perde-a quando é mordido na canela por um dos demônios de Mordrok.

NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Em um dos vários absurdos da história, Dirk aparece no País do Espelho (aquele de Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carrol). Vestido de Alice, ele luta contra os guardas da rainha de Copas, bules gigantes, dragões que cospem palavras de fogo e o gato Cheshire.

MAÇÃ DO AMOR

A máquina leva Dirk ao portal do Paraíso. Ele pula o muro e encontra Eva, uma gordona tarada que cisma em persegui-lo.

Fugindo da gorda, Dirk encontra a serpente, que promete ajudá-lo se ele fizer Eva comer a maçã. Eva come a fruta e o Paraíso desmorona. Dirk mal consegue pegar a máquina do tempo e fugir.

ARCADES

Dirk surge em cima do piano de Ludwig van Beethoven enquanto este compõe sua quinta sinfonia. O piano voa para o espaço, Dirk escapa de notas musicais voadoras e luta contra um gato-dragão em um buraco negro. Só vendo.

POR TRÁS DAS ATADURAS

SURPRESA!

Em uma pirâmide egípcia, Dirk escapa de milhares de aranhas, escorpiões, morcegos, múmias e encontra Daphne mumificada. Mas quando ele resolve ver o que está por trás das ataduras... Surpresa!!

ESTRATÉGIA

A MALDIÇÃO DO ANEL

Agora, Dirk está frente a frente com Mordrok. O vilão consegue colocar um anel encantado no dedo de Daphne, que se transforma em um monstro horrível e tenta engolir Dirk de qualquer jeito. O herói consegue tirar o anel e jogá-lo no dedo de Mordrok, que também se transforma em monstro. Daphne volta ao normal, mas está inconsciente.

Final Feliz

Daphne acorda. É a hora do beijo. Os dois pegam a máquina do tempo e voltam para casa. Dirk distribui os itens que pegou no caminho entre a molecada. Todos felizes, vão dar um passeio na máquina do tempo.

THE END

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FAMA
Música e Ídolos

HIT
Música, Mercado e Negócios

FLUIR
Surf

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE É VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479. TEL.: (011) 211-7866. Telegramas: Editabril/Abrilpress
Rio de Janeiro
R. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s/1533/34 - CEP 20020, Fone: (021) 532-0313, Telex (021) 36890 - FAX (021) 532-1486
Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077. Phone: (213)474-7851
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990/5993. Telex (00) 237670. FAX: (001212) 983-0972
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18. Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99
PUBLICIDADE
São Paulo: Av. Brig. Faria Lima, 1541 - 16.º andar, CEP 01451, Fone (011) 814-7211, FAX (011) 212-0664
Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134/226-3644 FAX
Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia
Região Sul: Print Sul - rua Barão do Triunfo, 720/801, CEP 90060. Fone: (051) 223-9528, Porto Alegre - RS; (0482) 44-8224 Florianópolis - (0474) 33-6186 - Joinville - SC; (041) 234-0439, Curitiba PR

GAME OVER

COMPARE SUA MELHOR MARCA COM AS DESTAS FERAS

AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto. Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER, Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479 — São Paulo, SP.

• NINTENDO •

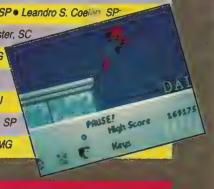
BATTLETOADS	999.999	Alex R. Ribas, PR • Fernando Higa, SP • Jorge M. de M.F. de Faria, MA • Marcelo G. Didonet, MT • Marcelo L.S. de Oliveira, SP • Roberto Kaida, SP
BOMBER MAN	1.908.400	Koichiro Maeda, SP
DRAGONS LAIR	99.990	Eduardo Fonseca, SP
GREEN BERET	332.400	Leonardo Pucineli, GO
GUN SMOKE	214.440	Victor F.F. Zucca, RJ
IKARI WARRIOR 3	294.200	Alessandro Arakaki, SP
ROBOCOP 2	71.387.280	Davidson P. de Souza, MS
ROCKIN' KATS	9.999	Eduardo Fonseca, SP
SILVER SURFER	461.700	Victor F.F. Zucca, RJ
STAR SOLDIER	9.141.150	Alberto Mvrdolk, RJ
THE LEGEND OF JUJU	220.150	Bruno Faria Mortz, SP
THE LITTLE MERMAID	68.900	Edson Yamada, SP
TOP GUN	4.050.000	Roberto Kian, SP

• MASTER SYSTEM •

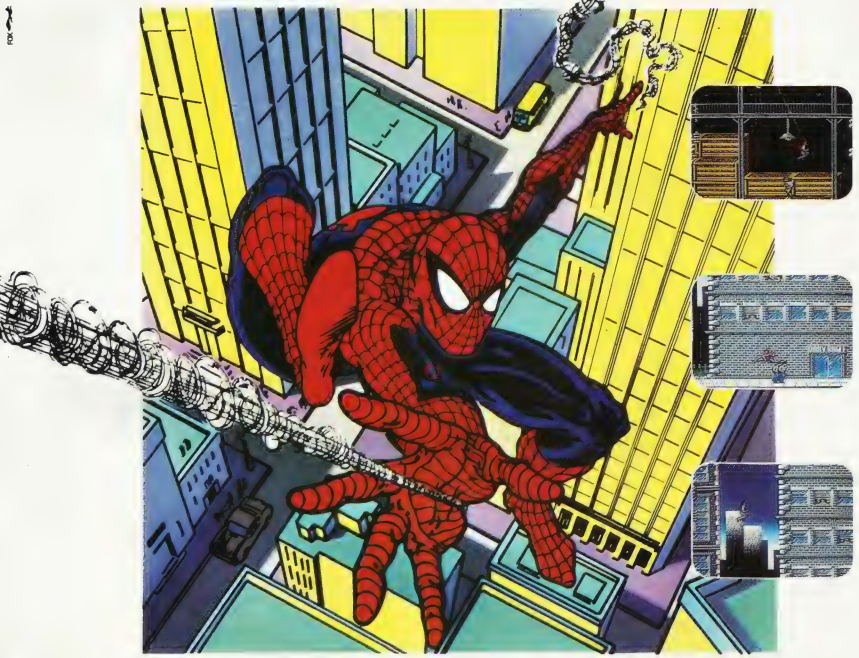
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	9.999.800	Alessandro Arakaki, SP
DOUBLE DRAGON	9.999.990	Roberto Kian, SP
JOGOS DE VERÃO: SKATING	5.120	Gibran Hamuche de Freitas, SP
SAFARI HUNT	8.912.800	Equipe Comichão e Coçadinha, MG
SONIC	489.400	Vladimir Noveli, SP
SUPER MÔNACO GP	99	Juliano Miiller, SC
VIGILANTE	99.900	Fabio H. Bittencourt, PR • Guilherme F. de Moura, DF
WORLD GRAND PRIX	00.20	Alessandro Arakaki, SP

• MEGA DRIVE •

ALEX KIDD	9.990	Cleber Coura Castro, MS
BATMAN	3.100.000	Edson Cardoso Silva, MG • Eduardo C. Silva, MG
HARD DRIVER	344.955	Hugo Perez, RJ
MOONWALKER	9.999.999	Alexandre B. Vaitkevicius, SP • Leandro S. Coelho, SP
PIT FIGHTER	2.097.400	Leonardo Rafael Wehrmeister, SC
SHAPES AND COLUMNS	51.967.728	Danilo Veronez Vitoreli, MG
SPIDER MAN	169.175	Mathew Khoury, RJ
SUPER MÔNACO GP	144	Sérgio Natario Coimbra, RJ
SWORD OF SODAN	345.675	João Paulo Freire Tavares, SP
THUNDER FORCE 2	9.999.990	Leonardo C. Mello Senra, MG



Chegou o jogo que vai fazer você subir pelas paredes.



Spider-Man

O Homem-Aranha está em apuros. Seu maior inimigo, o Kingpin, colocou uma bomba na cidade e jogou toda culpa em nosso herói. A notícia se espalhou pela cidade e, o que é pior, há uma recompensa pela cabeça do Homem-Aranha. A polícia e a população estão contra você.

Para enfrentar esta difícil situação, você dispõe de apenas 24 horas. Caso contrário, a bomba será detonada e aí será tarde demais. Prepare suas teias. Você vai subir pelas paredes com mais este novo lançamento da TEC TOY para o Master System.

SEGA

Master System®

TEC TOY

ERNESTO BALDAN

SETE SETE CINCO

LOJAS EXCLUSIVAS SETE SETE CINCO: (011) 826-4288 PRONTA ENTREGA: R. CEL. JULIO MARCONDES SALGADO, 24

AÇÃO GAMES ANO I

EDITORA AZUL

MELHORES JOGOS

E MAIS:
ÍNDICE DE
TODAS AS
EDIÇÕES

Brinde especial de AÇÃO GAMES — Não pode ser vendido separadamente

SONIC, THE HEDGEHOG

Ritmo alucinante, imagens radicais e trilha sonora chocante são as principais qualidades deste jogo de ação, que está sendo visto internacionalmente como o melhor de 1991. Ao conduzir o porco-espinho Sonic, você precisa ser muito rápido mas também fuçador, pois as fases estão cheias de itens escondidos, passagens e outros segredos.

Modo de edição

Durante a tela de apresentação, deixe o botão A apertado e pressione: ↑, C, ↓, C, ←, C, → e Start. Se o truque entrar, ouvirá um som e, no canto superior esquerdo da tela, a palavra Score vai ficar sem a vogal "e". Use A para ver as formas que Sonic pode ter nas fases, B para escolher a forma e C para copiá-la.

SPIDERMAN

Por ser muito bem-feito e fiel às histórias em quadrinhos do Homem-Aranha, este jogo de ação tornou-se um dos jogos preferidos da galera. Pendurando-se no teto, lançando teias e realizando outras proezas aracnídeas, o herói Spider-Man tem 24 horas para encontrar a bomba atômica com que King Pin ameaça explodir a cidade.

Ele deve lutar com seis de seus maiores inimigos: o Dr. Octopus, o Lagarto, o Homem-Areia, Electro, o Duende Macabro e Venon.

Lute com King Pin

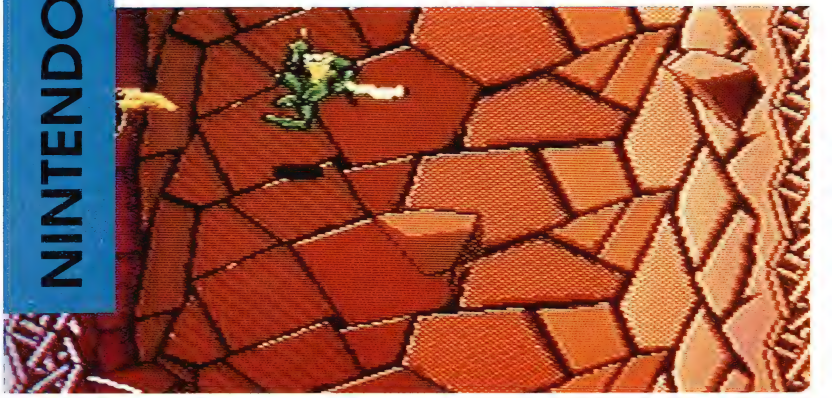
Evite que Mary Jane caia no barril de ácido paralisando as engrenagens com a teia. Para isto, suba na parede do lado direito. depois desça e dê voadoras na cabeça do chefão até a teia arrebentar. Repita a operação, desça para combater King Pin e assim por diante até destruí-lo.

PIT-FIGHTER

O lançamento deste grande sucesso dos arcades foi a melhor notícia do ano para os fãs de jogos de luta. Os gráficos digitalizados e a perfeição dos movimentos são as grandes qualidades de *Pit Fighter*, onde você pratica golpes de Karatê, Full-Contact e Luta-Livre contra uma legião de inimigos.

NINTENDO

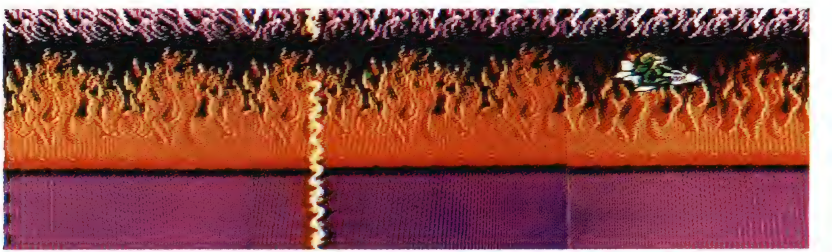
BATTLETOADS



Eleito pelos americanos o melhor jogo de1991 para o sistema Nintendo, *Battletoads* tem a melhor trilha sonora já produzida para um jogo de 8 bits. Em matéria de ação, o game também é radical, exigindo muita habilidade. Os sapos Zitz e Rash passam pelas fases mais malucas, saltando rampas em jet skis, lutando contra alienígenas, pegando carona em cobras serpenteantes ou correndo na frente de serras assassinas. O objeti-vo é vencer a malévola Dark Queen e salvar dois amigos sequestrados.

Vidas extras

Na tela de apresentação, aperte simultaneamente os botões A , B e ↓. Com isso, você começará o jogo com cinco vidas — duas a mais que o normal.

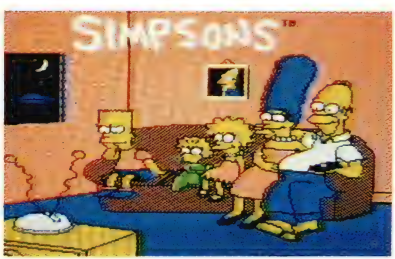


TARTARUGAS NINJA 3

A terceira aventura das Tartarugas Ninja já está pintando como um dos novos sucessos para Nintendo 8 bits. Os gráficos estão mais caprichados do que nunca. A trilha sonora é a maior pauleira e tem até o grito de guerra das tartarugas — Cowabunga! — em voz digitalizada. Com golpes e movimentos radicais, o quarteto viaja de Miami a Nova Iorque para deter a enorme gangue do Destruidor, que roubou toda a ilha de Manhattan. Ação e pancadaria pura.

Enfrentando o Destruidor

Na última luta com o Destruidor, fique se movimentando sem parar quando ele levanta a mão – é para despistar os raios que ele solta. Use o melhor golpe da sua tartaruga e acerte-o em qualquer lugar do corpo.



BART vs. SPACE MUTANTS

Ao mesmo tempo em que exige habilidade, este é um game cheio de pegadinhas e que obriga o jogador pensar. Seres alienígenas invadem a cidade de Spingfield e planejam construir uma máquina para dominar todo o planeta. Bart Simpson é o único capaz de melar a construção desta máquina. E para isso ele precisa recolher, inutilizar ou destruir os objetos que os extraterrestres procuram.

PHANTASY STAR

O primeiro jogo com legendas em português não poderia ser melhor. *Phantasy Star* é um RPG que realmente funde a cuca dos jogadores, tantos são os mistérios, truques e segredos para desvendar. Sua missão é ajudar a guerreira Alis a vingar a morte do irmão, assassinado pelo rei Lassic. Para enfrentá-lo, Alis precisa atravessar três mundos e contar com a ajuda dos amigos Myau, Noah e Odin.

ARMAS LACONIANAS

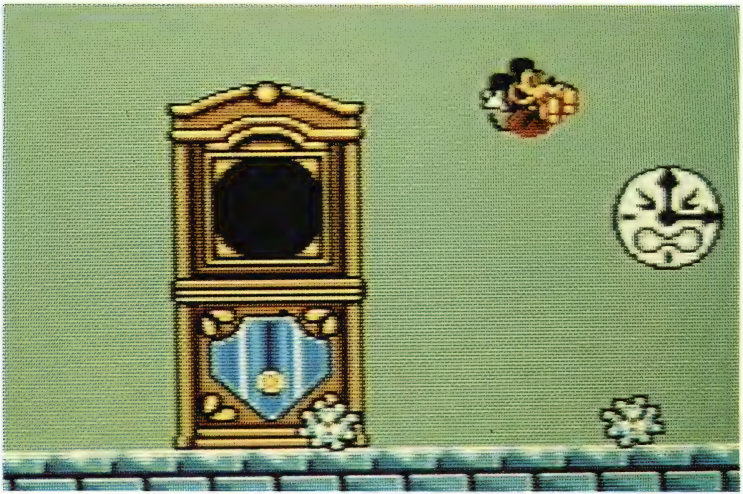
Machado - Você terá de derrotar Medusa para pegar o machado. Medusa mora em uma torre em Palma, ao Sul da floresta Gothic, no meio das montanhas. Lute até chegar ao topo da torre. Antes de entrar na sala da Medusa, equipe Odin com o escudo-espelho.

Espada - A direita de Scion, há uma torre repleta de dragões vermelhos. Mate todos. Um deles vai deixar uma arca com a espada.

Armadura - Para achá-la, vá para o Norte da saída do túnel que leva a torre Corona, em Dezoris. Ande até achar o cemitério Guaron, que vive rodeado de zumbis. Use a Telepatia (TELE) de Noah para atravessar o cemitério.

Escudo - Depois de pegar a armadura laconiana, desça às masmorras e vá para a esquerda do cemitério Guaron. Há um outro túnel aí. Dentro desse túnel está o escudo aconiano.

CASTLE OF ILLUSION



Este jogo foi um marco para os fãs do Master System. Até seu lançamento, não existia um de padrão gráfico tão bom e com um personagem tão ilustre. Assim como na versão para o Mega Drive, Mickey atravessa as misteriosas e fantásticas salas do castelo da bruxa Mizabel, que sequestrou a sua namorada Minie.

Passagem secreta

No mundo da biblioteca, passando as notas musicais, você será obrigado a descer,

atravessando três salas. Saindo da terceira sala, desça apenas dois degraus da escada e então aperte os botões 2 e ←. Você atravessará a parede e encontrará uma outra sala com moedas e uma outra vida.

A Nintendo superou todas as expectativas quando lançou este jogo. Em suas quases cem fases, há muito o que fuçar: inúmeras passagens secretas, muitos movimentos e uma infinidade de itens. Como todas as aventuras de Mario, este é um jogo que vai ficar na história.

Vidas extras

Na fase Vanilla Secret 1, pegue o P-Switch e coloque-o à esquerda da barreira que marca o meio da fase. Pule no P-Switch e ele fará aparecer três moedas cinza, cada uma valendo uma vida.

F-ZERO

Os mais sofisticados recursos de processamento de imagem do Super NES foram empregados para dar a sensação perfeita de se estar pilotando. Numa corrida futurista, naves turbinadas voam a uma velocidade incrível.

Nível extra

Selecione o nível King e corra todas as pistas de todas as ligas. Se em todas elas você conseguir chegar pelo menos em terceiro lugar, o jogo lhe oferecerá um novo nível de dificuldade: o Master.

SUPER ADVENTURE ISLAND

A versão para o Super NES do clássico Adventure Island tem o mesmo pique das anteriores: é um jogo de ação moderada, não exigindo nenhum exagero de habilidade. Mas o que apaixona no game é a trilha sonora, cheia de balanço e rap — chocante! Diversão garantida.

Enfrentando o polvo

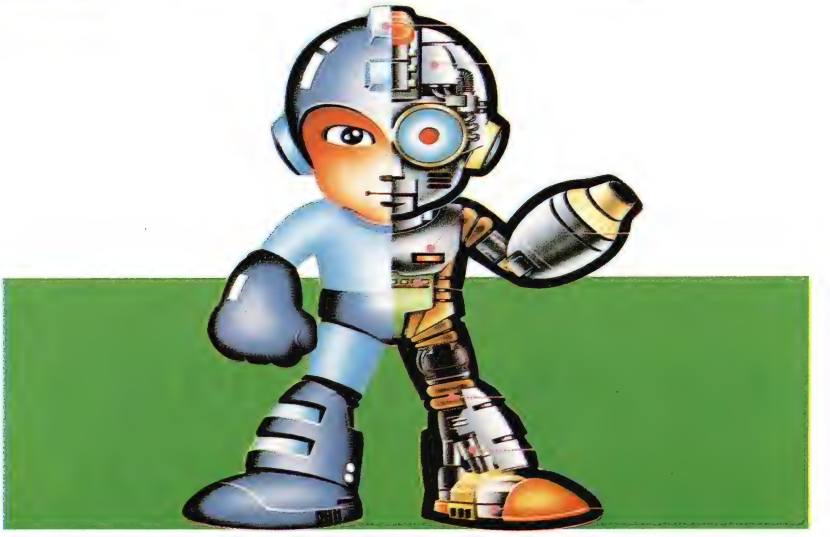
A melhor maneira de eliminar o polvo, na fase da baleia, é nadar acima dele e mandar machadinhas em sua cabeça. Cuidado para não encostar nas paredes da barriga da baleia, senão você dança.

MEGA MAN

As aventuras do héroi-robô tinham de estar entre os melhores do Game Boy. Na primeira parte deste game, Mega Man reencontra alguns daqueles inimigos que não largam de seu pé — Iceman, Elecman, Cutman e Cia. A segunda parte já é no interior do castelo do Dr. Wily.

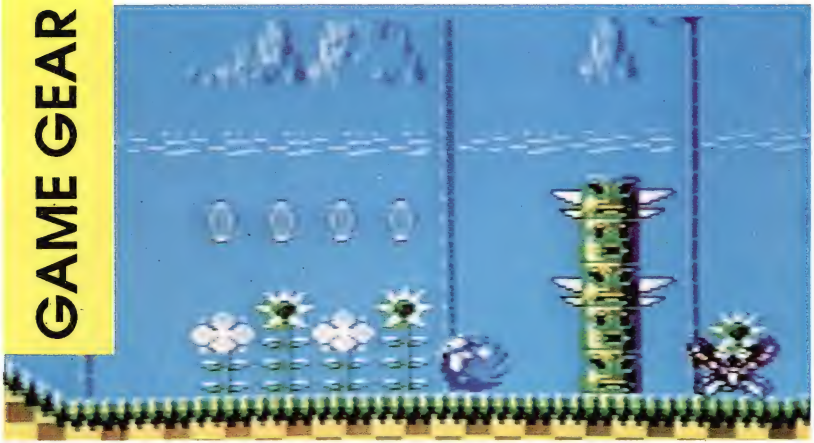
Senha

Inicie o jogo com a arma do Elecman, usando a seguinte password: B1,D1, C2, A4, B4.



BATTLETOADS

Mesmo na versão em preto-e-branco do Game Boy, Battletoads consegue ser um jogo excelente. Alguns dos 12 estágios são iguais ao do jogo para 8 bits — como o do jet sky —, outros são totalmente diferentes. Mas o alto grau de ação e desafio continuam radicais.

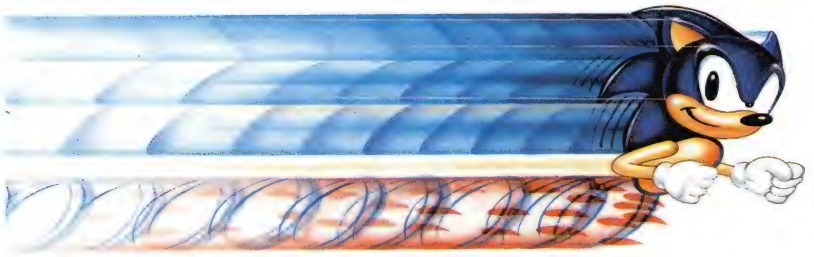


SONIC, THE HEDGEHOG

O personagem mais rápido dos videogames faz misérias nesta versão para o Game Gear. Os gráficos, o som e o nível de diversão são monstruosos. Um jogo imperdível.

Dr. Robotnik

No último encontro com o vilão, na base celeste, você tem de ficar 'a esquerda. No momento de atacá-lo, saia correndo e pule sobre o chefe, voltando rapidamente para a esquerda para evitar a bola elétrica. Este procedimento deve ser repetido no mínimo 10 vezes.



ÍNDICE

AÇÃO GAMES

ANO I

Estes são os jogos que saíram nas 12 edições do primeiro ano de Ação Games:

SUPER NES

ACTRAISER ..... ED. 1, PÁG 14
ED. 6, PÁG 22
BIG RUN ..... ED. 6, PÁG 25
ED. 9, PÁG 19
CASTLEVANIA ..... ED. 9, PÁG 13
ED. 10, PÁG 18
DARIUS TWIN..... ED. 6, PÁG 23
EARTH DEFENSE FORCE ..... ED. 9,
PÁG 20
F-ZERO .....ED. 6, PÁG 18/ ED. 9, PÁG 20
FINAL FIGHTER..... ED. 1, PÁG 16
ED. 7, PÁG 38
ED. 9, PÁG 22
GRADIUS 3 .....ED. 6, PÁG 22
HOME ALONE .....ED. 12, PÁG 14
HYPER ZONE .....ED. 9, PÁG 20
JOE & MAC .....ED. 11, PÁG 15
PILOTWINGS .....ED. 6, PÁG 19
R-TYPE ..... ED. 6, PÁG 22
RPM RACING .....ED. 11, PÁG 14
SIMCITY .....-.....ED. 6, PÁG 23
SUPER BASEBALL .....ED. 6, PÁG 25
SUPER GHOULS AND GHOSTS.....
ED. 8, PÁG 36/ ED. 11, PÁG 16
SUPER MARIO WORLD .....ED. 1, PAG 13
ED. 6, PÁG 18
SUPER OFF-ROAD .....ED. 12, PÁG 15
T&C GOLF .....ED. 6, PÁG 25
U.N. SQUADRON (AREA 88) .....
ED. 7, PÁG 37/ ED. 13, PÁG 16
ULTRAMAN .....ED. 8, PÁG 38

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD IN HI TECH WORLD .....
ED. 8, PÁG 46
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD.....
ED. 2, PÁG 42
ALIEN STORM .....ED. 11, PÁG 36
AMERICAN BASEBALL .....ED. 7, PÁG 29
BASKETBALL NIGHTMARE .....ED. 7, PÁG 29
BONANZA BROTHERS .....ED. 10, PÁG 26
CAPTAIN SILVER .....ED. 7, PÁG 28
ED. 10, PÁG 38
CASTLE OF ILLUSION .....ED. 1, PÁG 37
CYBER SHINOBI .....ED. 10, PÁG 27
DYNAMITE DUKE .....ED. 11, PÁG 36
ESWAT .....ED. 1, PÁG 30
FORGOTTEN WORLDS .....ED. 4, PÁG 24
G-LOC .....ED. 9, PÁG 36
GAIN GROUND .....ED. 5, PÁG 30
GHOST HOUSE .....ED. 9, PÁG 16
GHOULS AND GHOSTS .....ED. 2, PÁG 16
ED. 5, PÁG 46
GOLDEN AXE WARRIOR .....ED. 3, PÁG 42
GOLFMANIA ....ED. 5, PAG 30
GOLVELLIUS .....ED. 5, PÁG 26
HOMEM-ARANHA .....ED. 11, PÁG 36
INDIANA JONES AND THE LAST CRUZADE...
ED. 8, PÁG 27
JOGOS DE VERÃO .....ED. 7, PÁG 48
JOGOS OLÍMPICOS .....ED. 4, PÁG 25
LINE OF FIRE .....ED. 6, PÁG 39
MASTER CHESS .....ED. 6, PÁG 39

MERCS .....ED. 9, PÁG 36
MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO.....
..... ED. 8, PÁG 26
MOONWALKER .....ED. 3, PÁG 34
OPERATION WOLF .....ED. 2, PÁG 23
PHANTASY STAR .....ED. 7, PÁG 26
ED. 9, PÁG 38
PSYCHO FOX .....ED. 4, PÁG 48
RASTAN .....ED. 5, PÁG 27
RUNNING BATTLE .....ED. 10, PÁG 26
SONIC..... .....ED. 9, PÁG 37
ED. 12, PÁG 39
STRIDER .....ED. 5, PÁG 26
TEDDY BOY .....ED. 5, PÁG 30
THE LUCKY DIME CAPER ..... ED. 12, PÁG 38
THE SECRET OF SHINOBI .....ED. 8, PÁG 26
ED. 11, PÁG 38
ULTIMA 4 .....ED. 6, PÁG 38
Y'S .....ED. 6, PÁG 38
ZILLION .....ED. 7, PÁG 28

NINTENDO

AFTER BURNER .....ED. 7, PÁG 32
BACK TO THE FUTURE 2& 3 ...ED. 2, PÁG 18
BATMAN .....ED. 7, PÁG 40
BATMAN 2 ..... ED. 10, PÁG 26
BATTLETOADS .....ED. 2, PÁG 35
ED. 4, PÁG 34/ ED. 5, PÁG 34
ED. 6, PÁG 49
CASTELIAN .....ED. 3, PÁG 43
CHIP AND DALE: THE RESCUE RANGERS.....ED. 2, PÁG 26
CONQUEST OF THE CRYSTAL PALACE ...
ED. 1, PÁG 47
DOUBLE DRAGON 3 ..... ED. 1, PÁG 41
ED. 2, PÁG 36
DOUBLE DRIBBLE .....ED. 2, PÁG 28
DOUBLE STRIKE .....ED. 4, PÁG 27
DR. MARIO .....ED. 1, PÁG 43
DRAGON'S LAIR .....ED. 11, PÁG 20
F 15 CITY WAR .....ED. 4, PÁG 27
FUTEBOL .....ED. 4, PÁG 26
G.I. JOE .....ED. 1, PÁG 44
GHOSTS AND GOBLINS .....ED. 9, PÁG 16
GREMLINS 2 .....ED. 1, PÁG 42
GUN DEC .....ED. 8, PÁG 34
HARLEN GLOBETROTTERS .....ED. 8, PÁG 32
HOLLYWOOD SQUARES ..... ED. 1, PÁG 47
HUDSON HAWK .....ED. 4, PÁG 28
HUNT FOR THE RED OCTOBER.....
ED. 1, PÁG 44/ ED. 7, PÁG 34
JACKIE CHAN'S .....ED. 7, PÁG 33
KNIGHTMARE ON ELM STREET .....
ED. 9, PÁG 14
KRAZY KREATURES .....ED. 4, PÁG 27
LONE RANGER .....ED. 2, PÁG 35
ED. 9, PÁG 24
MEGA MAN 4 .....ED. 12, PÁG 22
MICRO MACHINES .....ED. 11, PÁG 20
MUPPET ADVENTURE .....ED. 11, PÁG 20
OLIMPIC .....ED. 2, PÁG 22
POWER BLADE .....ED. 8, PÁG 34
PYRAMID .....ED. 4, PÁG 27
ROBIN HOOD .....ED. 4, PÁG 28
ED. 10, PÁG 24
ROBOCOP 2 .....ED. 7, PÁG 34
ROCK MAN 3 (MEGA MAN 3)
.....ED. 1, PÁG 40
ROCK'N KATS (NEW YORK IANKEES)
..... ED. 7, PÁG 32/ ED. 9, PÁG 26
SCAT .....ED. 2, PÁG 30/ ED. 7, PÁG 35
SILKWORM .....ED. 8, PÁG 33
SNOW BROTHERS .....ED. 10, PÁG 22
STAR WARS .....ED. 10, PÁG 22
ED. 12, PÁG 27
SUPER DYNAMO .....ED. 7, PÁG 33
SWORD MASTER .....ED. 1, PÁG 47
TARTARUGAS NINJA .....ED. 1, PÁG 22
TARTARUGAS NINJA 3 .....ED. 12, PÁG 24
THE IMMORTAL .....ED. 9, PÁG 15

THE LITTLE MERMAID .....ED. 8, PÁG 50
THE ROCKETEER .....ED. 4, PÁG 28
ED. 6, PÁG 28
THE SIMPSONS: BART VS. SPACE MUTANTS...
ED. 3, PÁG 18
THE SIMPSONS: BART VS. THE WORLD.....
ED. 11, PÁG 22
TOTALLY RAD .....ED. 8, PÁG 32
VENICE BEACH VOLLEYBALL .....ED. 7,
PÁG 35
VIDEOMATION .....ED. 9, PÁG 24
WHOMP EM .....ED. 2, PÁG 30
YO! NOID .....ED. 2, PÁG 13

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND.....ED. 10 PÁG 28
BART SIMPSON'S SCAPE FROM THE CAMP
DEADLY .....ED. 8, PÁG 53
BATTLE UNIT ZEOTH ..... ED. 9, PÁG 29
BATTLETOADS .....ED. 7, PÁG 56
BURAI FIGHTER ..... ED. 1, PÁG 50
CASTLEVANIA 2 .....ED. 9, PÁG 28
FACEBALL .....ED. 12, PÁG 30
GRADIUS .....ED. 12, PÁG 30
HOME ALONE .....ED. 10, PÁG 29
KUNG FU MASTER ..... ED. 3 PÁG 52
MEGA MAN: DR. WILLY'S
REVENGE .....ED. 10, PAG.30
NINJA TARO .....ED. 4, PÁG 52
PRINCE OF PERSIA .....ED. 11, PÁG 27
R-TYPE .....ED. 3, PÁG 52
STAR TREK .....ED. 11, PÁG 26
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2 .....
ED. 11, PÁG 26
TERMINATOR ED. 7, PÁG 56
THE FLASH.....ED. 10, PÁG 28
TINY TOON ..... ED. 12, PÁG 31
TOUR DE TRASH .....ED. 1, PÁG 50
TRACK MEET .....ED. 9, PÁG 28
TRAX .....ED. 6, PÁG 52
WHO FRAMED ROGER RABBIT .....
ED. 4, PÁG 52

MEGA DRIVE

AFTER BURNER 2 .....ED. 2, PÁG 19
ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE .....ED. 9,
PÁG 14
DICK TRACY .....ED. 7, PÁG 24
DYNAMITE DUKE ..... ED. 5, PÁG 23
ESWAT .....ED. 2, PÁG 14/ ED. 5, PÁG 40
FANTASIA.....ED. 7, PÁG 20
FATAL REWIND .....ED. 9, PÁG 30
FLICKY .....ED. 6, PÁG 35
GHOSTBUSTERS.....ED. 2, PÁG 12
ED. 4, PÁG 40
GHOULS AND GHOSTS .....ED. 2, PÁG 32
GOLDEN AXE 2 .....ED. 10, PÁG 30
JAMES POND .....ED. 3, PÁG 42
JOE MONTANA FOOTBALL .....ED. 1,
PÁG.45
ED. 12, PÁG 32
JOGOS DE VERÃO .....ED. 11, PÁG 31
LAST BATTLE .....ED. 2, PÁG 24
MERCS .....ED. 11,PAG 30
MYSTIC DEFENDER .....ED. 5, PÁG 24
OUT RUN .....ED. 12, PÁG 32
PGA TOUR .....ED. 3, PÁG 42
PHELIOS .....ED. 5, PÁG 23/ ED. 7, PÁG 44
PIT FIGHTER .....ED. 9, PÁG 31
QUACK SHOT .....ED. 10, PÁG 31
ED. 12, PÁG 34
ROAD RASH .....ED. 9, PÁG 30
ROLLING THUNDER .....ED. 12, PÁG 33
SHADOW OF THE BEAST ..... ED. 9, PÁG 12
SONIC, THE HEDGEHOG .....ED. 4, PÁG 22
ED. 6, PÁG 42
SPIDER MAN .....ED. 6, PÁG 29
STORM LORD .....ED. 1, PÁG 45

STREETS OF RAGE .....ED. 6, PÁG 32
STRIDER .....ED. 5, PÁG 22
SUPER LEAGUE .....ED. 7, PÁG 25
SUPER REAL BASKETBALL .....ED. 7, PÁG 35
SUPER VOLLEYBALL .....ED. 8, PÁG 30
THE REVENGE OF SHINOBI ....ED. 1, PÁG 18
THE SECRET OF SHINOBI .....ED. 7, PÁG 23
ED. 8, PÁG 40
TOE JAM & EARL .....ED. 6, PÁG 32
ED. 10, PÁG 32
TURRICAN .....ED. 11, PÁG 32
TWIN COBRA .....ED. 6, PÁG 35
WARDNER .....ED. 3, PÁG 4

MEGA-CD

ERNEST EVANS ..... ED. 11, PÁG 11
FHB.....ED.11, PAG 12
HEAVY NOVA..... ED. 11, PÁG 10
SOL FEACE .....ED. 11, PÁG 12

GAME GEAR

CRAZY COMPANY .....ED. 9, PÁG 43
DEVILISH .....ED. 7, PÁG 57
G-LOC .....ED. 3, PÁG 16
HALLEY WARS .....ED. 9, PÁG 43
KINETIC CONNECTION .....ED. 11, PÁG 43
MAPPY .....ED. 11, PÁG 43
MICKEY MOUSE IN THE CASTLE OF....
ILLUSION..... ED. 5, PÁG 52
MINIGOLF.....ED. 9, PÁG 42
NINJA GAIDEN .....ED. 9, PÁG 42
OUT RUN .....ED. 9, PÁG 42
PSYCHO WORLD .....ED. 3 PÁG 16
.ED. 5, PÁG 27
SEGA CHESS .....ED. 10, PÁG 42
SHAPES AND COLUMNS .....ED. 3, PÁG 15
SHINOBI .....ED. 5, PÁG 53
SLIDER .....ED. 7, PÁG 57
SONIC..... .....ED. 11, PÁG 42
SPACE HARRIER .....ED. 10, PÁG 42
SUPER MÔNACO GP .....ED. 3, PÁG 16
THE LUCKY DIME CAPER .....ED. 12,
PÁG 42
WONDER BOY .....ED. 3, PÁG 16
WOODY POP .....ED. 10, PÁG 42

MSX

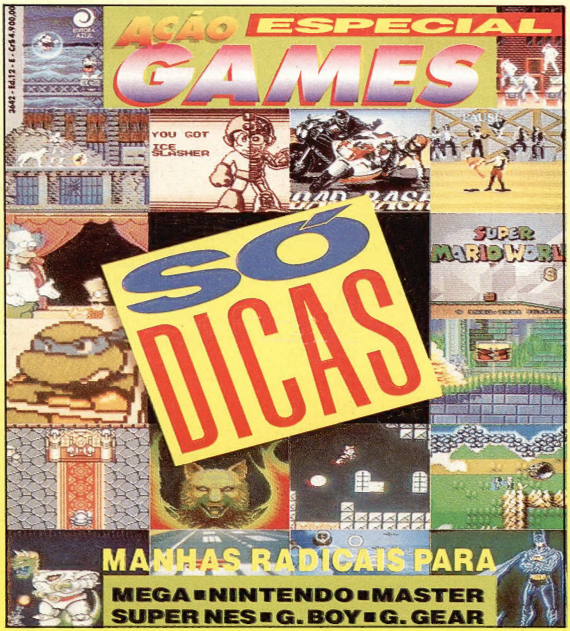
AFTER THE WAR .....ED. 2, PÁG 51
ALEST 2 ..... ED. 8, PÁG 55
ARKANOID 2..... ED. 10, PÁG 46
COLUMNS.....ED. 9, PÁG 47
COSMIC SHERIFF ..... ED. 2, PÁG 51
FRAY.....ED. 12, PÁG 46
KING WALLEY..... ED. 12, PÁG 47
KNIGHT MARE 2.....ED. 3, PÁG 50
MORTADELO Y FILEMON..... ED. 2, PÁG 51
PINGUIN ADVENTURE ..... ED. 9, PÁG 46
RASTAN SAGA.....ED. 10, PÁG 47
THE TREASURE OF USAS.....ED. 8, PÁG 55
UNDERDEADLINE ..... ED. 9, PÁG 46
XAK.....ED. 12, PÁG 46
XEVIOUS ..... ED. 10, PÁG 46

PC

1942 BATTLE HAWKS ..... ED. 3, PÁG 48
CHESS MASTER ..... ED. 2, PÁG 49
DICK TRACY.....ED. 5, PÁG.56
GOLDEN AXE ..... ED. 12, PÁG 45
GRAND PRIX CIRCUIT..... ED. 1, PÁG. 48
KINGS OF THE BEACH..... ED. 1, PÁG 49
LAKERS X CELTICS.....ED. 1, PÁG 49
LAS VEGAS GAMBLERS .....ED. 2, PÁG 48
PRINCE OF PERSIA..... ED. 10, PÁG 44
SKATE OR DIE ..... ED. 9, PÁG 44
THE ROCKETEER ..... ED. 5, PÁG 56
WORLD ATLAS..... ED. 7, PÁG 52

ESPECIAL

300 JOGOS COM MAIS DE MIL DICAS!



AVENGERS

ESPECIAL

UMA EDIÇÃO ESPECIAL DE AÇÃO GAMES

NAS BANCAS

EDITORA AZUL

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: anderbass

Revista: evil_arthas

Edição extra: anderbass

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br